Januar 2007

MEHR SPIEL. MEHR SPASS. MEHR SERVICE.

PC POWER PLAY

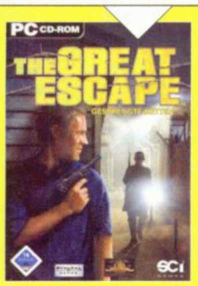
www.cynamite.de

nur 3,60 €

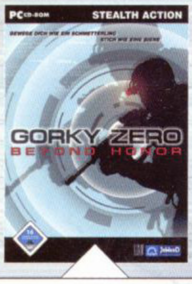
inkl. 8,5 GB DVD

2 VOLLVERSIONEN

THE GREAT ESCAPE



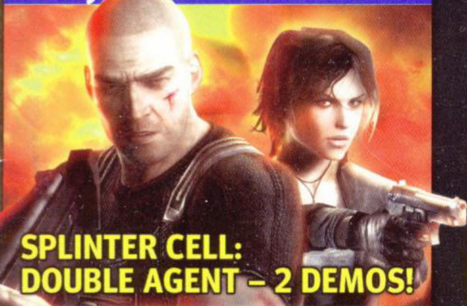
Taktik-Shooter: Schleichen, tricksen, kämpfen Sie gegen die Übermacht!



Wie im Filmklassiker: Entkommen Sie der Wehrmacht!

GORKY ZERO

4,4 GB DEMOS!

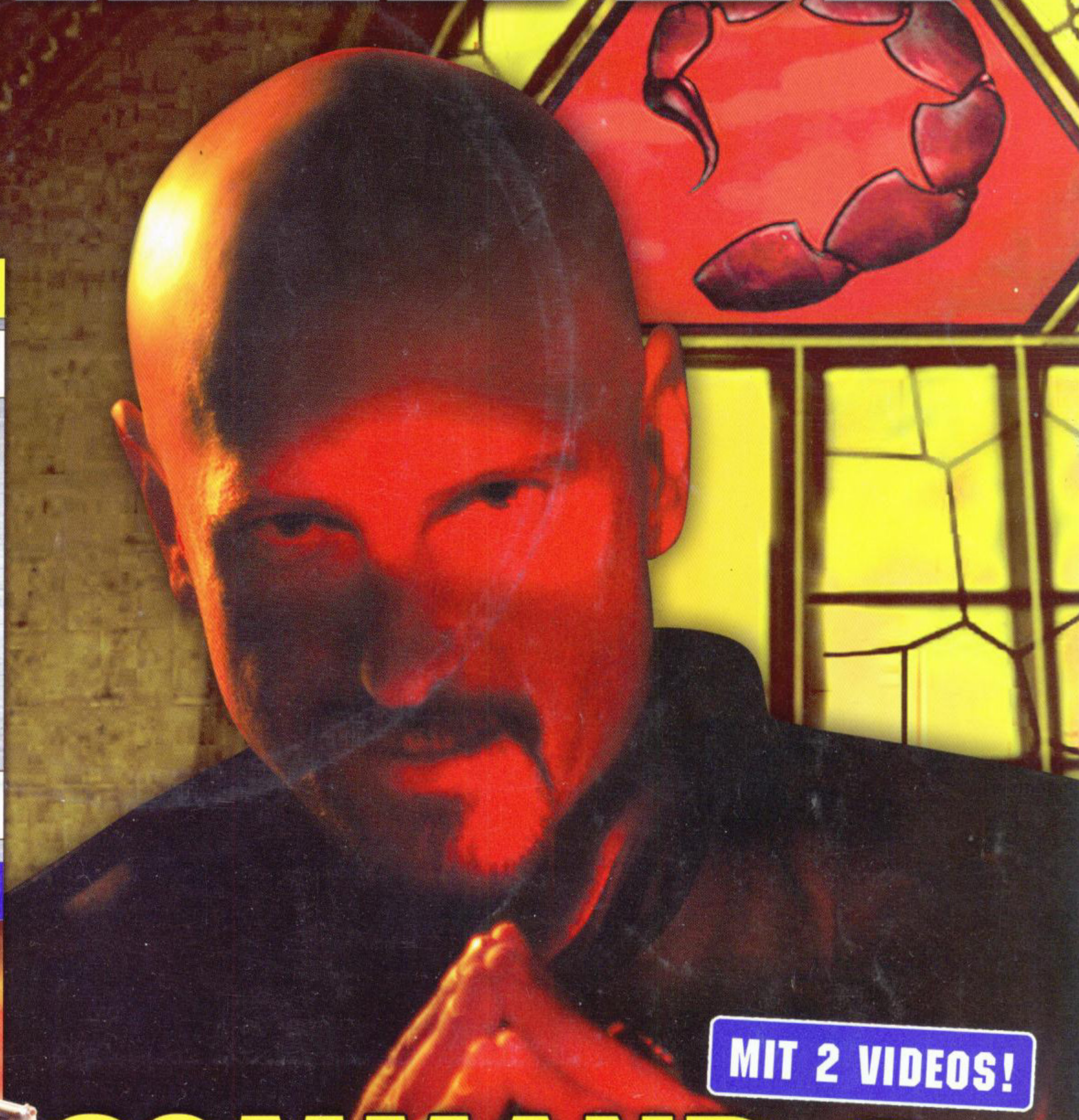


SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT – 2 DEMOS!

WEITERE DEMOS:

War Front Multiplayer-Demo
Eragon ★ Eishockey Manager 2007
Sherlock Holmes: Die Spur des Erwachten ★ Ski Alpin Racing 2007

RUNAWAY 2



MIT 2 VIDEOS!

COMMAND & CONQUER 3

SPIELBERICHT: Wir haben uns packende Multiplayer-Gefechte geliefert
Das düsterste C&C aller Zeiten – jetzt mit GDI und Nod gegen Aliens!

RAINBOW SIX VEGAS

TEST: Grafikpracht, zerlegbare Levels, Bombastsound – reicht das zum Toptitel?

PC GEGEN KONSOLE

PlayStation 3, Wii, Xbox 360, Spiele-PC: Was sie können, was sie wirklich kosten

Österreich 4,– €; Belgien 4,– €
Luxemburg 4,– €; Schweiz 6,90 sFr

16 Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß §14 JuSchG usk

CyPress

4 196680 803607 01

VOGEL

intel® Leap ahead™

INTEL® CORE™ 2 EXTREME DESKTOP-PROZESSOR.
DER WELTBESTE GAMING-PROZESSOR.
Das ist deine Chance: Multipliziere alles, was du am Computerspielen liebst.
Wie das geht, erfährst du unter www.intel.de/multiply

TEEN
T
Blood
Suggestive Themes
Use of Alcohol
Violence
ESRB CONTENT RATING www.esrb.org

Mehr Informationen, warum Intel® Core™ 2 Duo Prozessoren die weltbesten Prozessoren sind, erhältst du unter www.intel.de/core2duo
„Weltbester Gaming-Prozessor" gemessen an 3DMark*2006 - CPU Testergebnisse, die von Intel Corporation im Juli 2006 durchgeführt worden sind. Die tatsächliche Leistung kann variieren. Mehr Informationen unter www.intel.com/performance. © 2006 Intel Corporation. Intel, das Intel Logo, Intel Core, das Intel Core Logo, Intel. Leap ahead. und das Intel. Leap ahead. Logo sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der Intel Corporation oder ihrer Niederlassungen in den Vereinigten Staaten und anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten.
© 2004–2006 Blizzard Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. World of Warcraft und Blizzard Entertainment sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Blizzard Entertainment, Inc. in den USA und/oder anderen Ländern.

Martin Deppe
Chefredakteur

UNSER LETZTES HEFT?

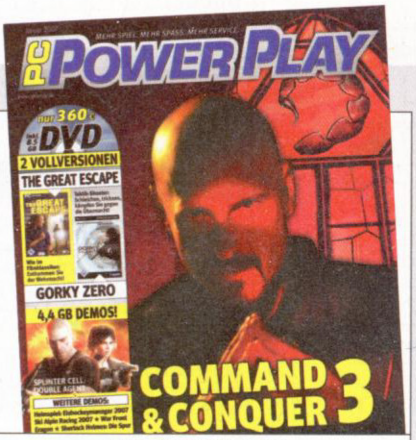
» Wenn es nach Beckstein, Bild und Boulevard-Sendungen ginge, dann wäre das hier die letzte PC PowerPlay. Weil wir Computerspieler ja alle potenzielle Amokläufer sind. Seit dem Amoklauf von Emsdetten zerren »Experten« irgendwelche Gewaltstudien hervor, heischen Politiker mit absurden Forderungen um Bürgernähe – übersehen aber, dass hunderttausende dieser Bürger (und Wähler!) selber begeistert am PC und Fernseher spielen. Wir wollen diese teils unsachliche, abdriftende Diskussion auf ein vernünftiges Niveau bringen: Mehr dazu in unseren News und im großen Report **Machtspiele um Killerspiele**, der Ihnen Argumente gegen Vorurteile und »Experten«-Meinungen liefert.

Rote Glatze vs. gelber Adler

Statt eines austauschbaren 08/15-Soldaten, der aus so ziemlich jedem Science-Fiction-Spiel stammen könnte, ziert diesmal eine der berühmtesten Figuren der Spielegeschichte unser Cover: Kane, Anführer der Bruderschaft von Nod. Der **C&C**-Veteran hat keine Waffe in der Hand, fuchtelt nicht herum – kurzum, es ist ein eher ruhiges Cover. Unten sehen Sie übrigens drei Motive, die auch in der engeren Auswahl standen. Wie gefällt Ihnen unser »anderes« Cover? Mailen Sie uns doch Ihre Meinung an redaktion@pcpowerplay.de, Betreff »Cover«.

Redakteure online treffen

Sie wollen mitreden bei der »Killerspiel«-Debatte, Cover-Vorschläge machen, Fragen stellen, Antworten bekommen, einfach mit uns plaudern? Gerne – am 21. Dezember um 18:00 gibt's im PowerPlay-Forum auf Cynamite.de eine große Fragestunde. Kommen Sie vorbei, wir freuen uns auf Sie! «



VARIANTE 01

VARIANTE 02

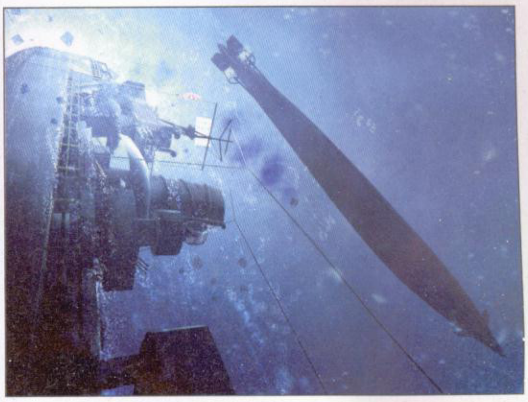
VARIANTE 03

Gleich zwei Legenden kehren zurück: Tiberium Wars setzt die große C&C-Serie genial fort – soviel können wir nach mehreren Multiplayer-Schlachten jetzt schon sagen. Wieder mit dabei: der charismatisch-böse Kane!

Seite 18

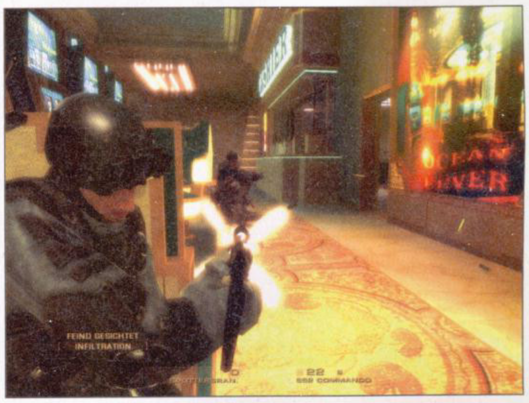
TITELGESCHICHTE

C&C 3 TIBERIUM WARS



26 SILENT HUNTER 4

Lautlos jagen: dramatischer U-Boot-Krieg im Pazifik!



66 RAINBOW SIX: VEGAS

Nach dem Lockdown-Desaster: Wie gut ist Vegas?

AKTUELL

16 Termin-Kalender

News

10 »Killerspiele«-Debatte
10 Börsengeflüster
10 Doping-Test für E-Sportler
11 Dragon Age
11 Pirates of the Burning Sea
11 Siedler 2: Die nächste Generation
11 Age of Conan
12 Powerglove
13 Battlefield 2: Brickfield
13 Schlacht um Mittelerde 2: The Rise of Rome 2
14 Oblivion: Knights of the Nine
15 City of Heroes Gewinnspiel

Kolumnen

10 Knast für Killer-Käufer

Charts

12 Leser-Charts
14 Verkaufs-Charts

AKTUELL

Titelgeschichte

18 Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Vorschau

26 Silent Hunter 4
30 Sacred 2
32 Bounty Bay Online
34 Simon the Sorcerer 4
36 Supreme Commander
38 Tortuga
40 Battlestations Midway
42 The Show
44 Battle of Britain
48 War Front
50 Europa Universalis 3
51 Silverfall
52 FM 2007: Verlängerung
53 Jade Empire
54 Screenshot-Update: Tomb Raider Anniversary
55 Screenshot-Update: Siedler 6

TEST

56 Teamseite
58 So testen wir
62 Hitlisten

Action

66 Rainbow Six Vegas
70 IL-2 Sturmovik: 1946
72 Wings over Europe
74 Sonic Riders
76 Rayman Raving Rabbids

Strategie

80 Star Trek Legacy
82 All Star Strip Poker: Girls at Work

Abenteuer

84 Sam & Max Episode 2
86 Phantasy Star Universe
88 Agatha Christie: Mord im Orient-Express
90 Barrow Hill
92 Atlantis: Das heilige Vermächtnis

TEST

Sport

96 Top Spin 2
98 Heimspiel: Eishockey Manager 2007
107 RTL Biathlon 2007
108 RTL Winter Games 2007
109 Xpand Rally Xtreme

Budget

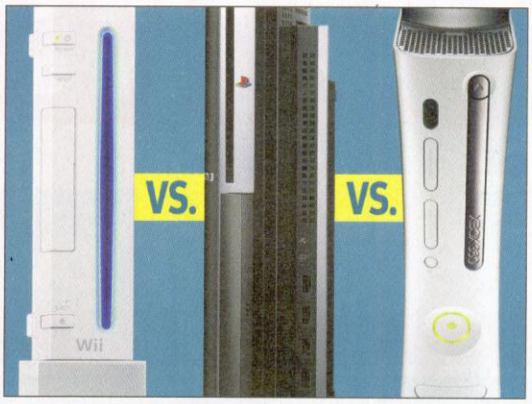
110 Budgetliste
112 Spellforce 2
113 Unreal Anthology

TIPPS & TRICKS

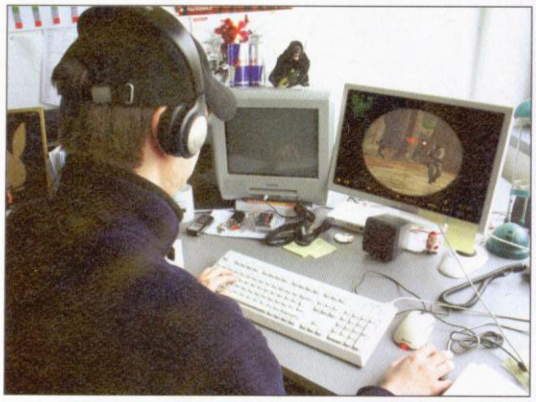
Kurztipps & Cheats

120 Atlantis: Das heilige Vermächtnis
120 Medieval 2
121 Barrow Hill
122 Sam & Max: Culture Shock

96 **TOP SPIN 2**
Top Spin, Top-Spiel – es muss nicht immer Fifa sein!



146 **PC GEGEN KONSOLE!?**
Next-Gen-Konsolen: PC-Konkurrenz oder Ergänzung?



168 **»KILLERSPIEL«-REPORT**
Wir räumen auf mit Klischees, Unwissen, Halbwahrheiten!

178 **DIE AKTE JOWOOD: REAKTIONEN**
Nach unserem Gothic-Report: Spieler beziehen Stellung.

TIPPS & TRICKS

Taktiken

124 Gorky Zero
125 The Great Escape
126 IL-2 Sturmovik: 1946
127 Eishockey Manager 2007

HARDWARE

128 Chip + PCP-Testcenter
128 FAQ: Sie fragen, wir antworten
156 Bestenlisten

Hardware-News

130 Ati R600
130 USB-Raketenwerfer
131 Nvidia G84, G82
131 Razer Deathadder

Schwerpunkt

132 Die glorreichen Sieben
134 Die Rechner im Einzeltest
138 Daten und Fakten

HARDWARE

140 PC selber bauen: besser, billiger, beides?

Einbau-Ratgeber

142 Teil 7: Netzteil

Special

146 PC gegen Konsole!?

Ratgeber

152 Windows Vista

Tests

153 Boxensets: Surround für Genießer
154 Maus-/Mauspad-Kombination: Endor Fanatec Headshot Controller
154 Tastatur: Razor Tarantula
155 Mauspad: Compad Speedpad NG
155 Gamepad: Logitech Chillstream Controller
155 Force-Feedback-Lenkrad: Thrustmaster Rally GT FF Pro

MAGAZIN

160 Geschenk-Ideen der PC PowerPlay-Redaktion
164 World of WarCraft: Trading Card Game
168 Machtspiele um Killerspiele
172 Das Ende der alten Schachtel?
177 Retro: Space Quest 4
178 Leserbriefe

SERVICE

3 Editorial
4 Inhalt
6 DVD-Inhalt
8 HiRes-Videos
9 Aktuelle Updates
184 Im nächsten Heft
184 Impressum
185 DVD-Inlay

SPIELE IN DIESEM HEFT

Agatha Christie: M. im Orient-Express | Test	88
Age of Conan | News	11
All Star Strip Poker: Girls at Work | Test	82
Atlantis: Das heilige Vermächtnis | Test	92
Atlantis: Das heilige Vermächtnis | Tipps	120
Barrow Hill | Test	90
Barrow Hill | Tipps	121
Battle of Britain | Vorschau	44
Battlefield 2: Brickfield | News	13
Battlestations Midway | Vorschau	40
Bounty Bay Online | Vorschau	32
C&C 3: Tiberium Wars | Vorschau	18
Dragon Age | News	11
Eishockey Manager 2007 | Test	98
Eishockey Manager 2007 | Tipps	127
Europa Universalis 3 | Vorschau	50
FM 2007: Verlängerung | Vorschau	52
Gorky Zero | Tipps	124
IL-2 Sturmovik: 1946 | Test	70
IL-2 Sturmovik: 1946 | Tipps	126
Jade Empire | Vorschau	53
Medieval 2 | Tipps	120
Phantasy Star Universe | Test	86
Pirates of the Burning Sea | News	11
Powerglove | News	12
Rainbow Six Vegas | Test	66
Rayman Raving Rabbids | Test	76
RTL Biathlon 2007 | Test	107
RTL Winter Games 2007 | Test	108
Sacred 2 | Vorschau	30
Sam & Max Episode 2 | Test	84
Sam & Max: Culture Shock | Tipps	122
SuM 2: The Rise of Rome 2 | News	13
Siedler 2: Die nächste Generation | News	11
Siedler 6 | Screenshot-Update	55
Silent Hunter 4 | Vorschau	26
Silverfall | Vorschau	51
Simon the Sorcerer 4 | Vorschau	34
Sonic Riders | Test	74
Space Quest 4 | Retro	177
Spellforce 2 | Budget-Test	112
Star Trek Legacy | Test	80
Supreme Commander | Vorschau	36
The Great Escape | Tipps	125
The Show | Vorschau	42
Tomb Raider Anniv. | Screenshot-Update	54
Top Spin 2 | Test	96
Tortuga | Vorschau	38
Unreal Anthology | Budget-Test	113
War Front | Vorschau	48
Wings over Europe | Test	72
Xpand Rally Xtreme | Test	109

DVD INHALT

DEMOS

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Genre	Schleich-Action
Minimum	CPU mit 3,0 GHz, 1,0 GB RAM
Installationsgröße	1,25 GB
Sprache	deutsch

Sam Fisher ist wieder da – und wir haben ein fettes 1-GB-Demopaket für Sie auf DVD! In den zwei spielbaren Demoversionen können Sie sowohl den Einzel- als auch den Mehrspielermodus austesten. Im Solomodus müssen Sie für die Terroristen der JBA einen Supertanker in der Arktis aufspüren und übernehmen. In der Multiplayer-Demo trainieren Sie gegen die KI-Feinde und messen sich dann auf einer Karte im Netzwerk oder Internet mit Ihren Freunden.

- **eine komplette Mission der Story-Kampagne**
- **Bombast-Grafik**
- **spielen Sie im Mehrspielermodus als Spion oder Söldner**

RUNAWAY 2

Genre	Adventure
Minimum	CPU mit 500 MHz, 128 MB RAM
Installationsgröße	710 MB
Sprache	deutsch

Gina ist verschollen, wieder muss Ex-Student Brian zum Retter werden und seine Angebetete befreien. In der Demo zum zweiten Teil des klassischen Point&Click-Adventures verschlägt es Sie in die Arktis. Hier hat der verrückte Joshua von giftigen Beeren genascht, und Sie sollen jetzt flugs ein Heilmittel mischen. Die Demo umfasst ein nur leicht gekürztes Kapitel der Vollversion und glänzt mit Humor, kniffligen Rätseln und vorbildlicher Sprachausgabe.

- **skurrile Charaktere**
- **humorvolle Dialoge**
- **logische Kombinationsrätsel**
- **hübsche Comicgrafik**

ERAGON

Genre	Action-Adventure
Minimum	CPU mit 1,4 GHz, 512 MB RAM
Installationsgröße	270 MB
Sprache	deutsch

Testen Sie das Spiel zum Fantasy-Epos. Begleiten Sie den Bauernjungen Eragon und seinen Weggefährten Brom durch einen der ersten Levels des Action-Adventures. Auf Knopfdruck (wenn das Drachensymbol erscheint) rufen Sie Ihren Drachen Saphira zur Unterstützung herbei. Cool: Wie die Vollversion können Sie auch die Demo zu zweit spielen, wenn Sie ein zweites Gamepad zur Verfügung haben oder einer die Tastatur übernimmt.

- **das Spiel zum Fantasy-Erfolg**
- **ein kompletter Level der Vollversion**
- **rufen Sie einen Drachen zur Hilfe**
- **meistern Sie mächtige Kombo-Attacken**

SKI ALPIN RACING 2007

Genre	Sportspiel
Minimum	CPU mit 1,0 GHz, 256 MB RAM
Installationsgröße	200 MB
Sprache	deutsch

WAR FRONT MEHRSPIELERDEMO

Genre	Echtzeit-Strategie
Minimum	CPU mit 2,0 GHz, 512 MB RAM
Installationsgröße	770 MB
Sprache	deutsch

SHERLOCK HOLMES: DIE SPUR DER ERWACHTEN

Genre	Adventure
Minimum	CPU mit 800 MHz, 256 MB RAM
Installationsgröße	850 MB
Sprache	deutsch

HEIMSPIEL: EISHOCKEY MANAGER 2007

Genre	Sportmanager
Minimum	CPU mit 2,0 GHz, 512 MB RAM
Installationsgröße	1,31 GB
Sprache	deutsch

PATCHES

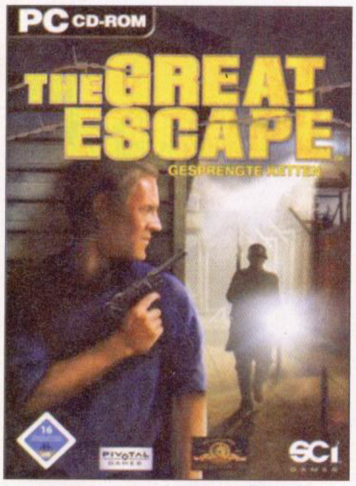
- Armed Assault Patch 1.01
- Battlefield 2142 Patch 1.06
- Gothic 3 Patch 1.09
- Heroes of Might and Magic 5 Patch 1.4
- Lego Star Wars 2 Patch 1.02
- Need for Speed Carbon Patch 1.3
- Sid Meier's Railroads Patch 1.01
- Warhammer: Mark of Chaos Patch 1.3

TOOLS

- Ad-Aware SE Personal Edition 1.06
- Acrobat Reader 7.0.8
- Ati Tool 0.24
- CPU-Z 1.37
- D-Fend
- DOSBox 0.65
- DXTweak 2
- Fraps 2.8.1
- Powerstrip 3.73
- Rivatuner 2.0
- Smartsurfer
- Speedfan 4.31
- Windows Media 9 Codec 98/ME
- Windows Media 9 Codec XP
- Windows Media Player 10
- Windows Media Player 9
- Windows Media Player 9 (98/ME)
- WinZip 10.0
- Ati Catalyst 6.11
- Nvidia Forceware 93.71
- DirectX

THE GREAT ESCAPE

GESPRENGTE KETTEN



Genre	Action-Adventure
Minimum	CPU mit 933 MHz, 128 MB Ram
Installationsgröße	1,55 GB
Sprache	deutsch

- spielen Sie mit den Original-Schauspielern
- folgen Sie der Filmhandlung
- 18 abwechslungsreiche Missionen
- spannende Gefängnisausbrüche

In diesem spannenden Action-Adventure spielen Sie nicht nur die Filmhandlung des Klassikers Gesprengte Ketten nach – Sie erleben sogar, was vor den Abenteuern von Steve McQueen alias Captain Hilts passiert ist. Mit einer Reihe von Kriegsgefangenen müssen Sie in einer ganzen Serie von Hochsicherheitsgefängnissen den Nazis entwischen. Das erfordert nicht nur Taktik, sondern auch richtiges Timing. Nicht nur für Kenner der Filmvorlage ein großer Spaß mit viel Action und einer Menge Humor.

Minimale Systemvoraussetzungen

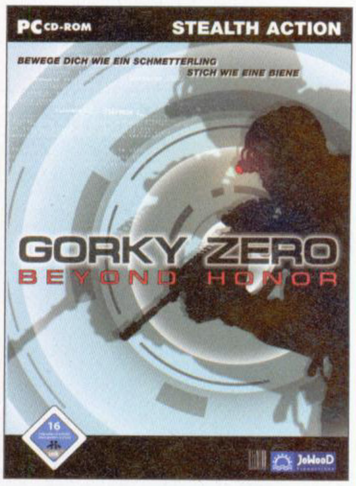
- Windows 98/ME/2000/XP
- Pentium 933 MHz oder vergleichbar
- 128 MB RAM
- 1,55 GB freier Speicherplatz
- 32 MB Grafikkarte
- DirectX 8
- DirectX kompatible Soundkarte

Installationshinweise

Nutzen Sie zur Installation von The Great Escape unser DVD-Menü. Dieses rufen Sie über die Datei Power.exe auf der Oberfläche der DVD auf, falls das Menü nicht automatisch gestartet wird, sobald Sie unsere DVD einlegen. Achtung: Das Spiel startet nur über die Verknüpfungen im Startmenü oder auf dem Desktop, nicht über die entsprechende Option am Ende der Installation.

GORKY ZERO

BEYOND HONOR



Genre	Action-Adventure
Minimum	CPU mit 400 MHz, 128 MB RAM
Installationsgröße	420 MB
Sprache	deutsch

- 8 actiongeladene Missionen
- spannender Polit-Thriller
- 8 verschiedene Waffen
- aus Iso-Perspektive oder mit Schulter-Kamera spielbar

In der ehemaligen Sowjetunion braut sich was zusammen: Die Bruderschaft der Erlösung, eine hochgefährliche Sekte, will die Menschen versklaven und zu geistlosen Robotern umfunktionieren. Sie übernehmen die Rolle von Geheimagent Cole Sullivan und sollen das geheime Labor der Sekte aufspüren und zerstören. Legen Sie den Terroristen das Handwerk! Mit Schrotflinte und Scharfschützengewehr kämpfen Sie in den spannenden Missionen für Recht und Ordnung.

Minimale Systemvoraussetzungen

- Windows 98/ME/2000/XP
- Pentium 400 MHz oder vergleichbar
- 128 MB RAM
- 420 MB freier Speicherplatz
- 16 MB Grafikkarte
- DirectX 8
- DirectX kompatible Soundkarte

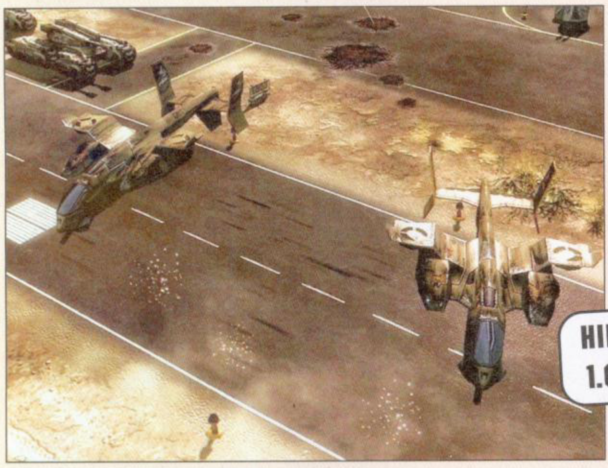
Installationshinweise

Nutzen Sie zur Installation von Gorky Zero unser DVD-Menü. Dieses rufen Sie über die Datei Power.exe auf der Oberfläche der DVD auf, falls das Menü nicht automatisch gestartet wird, sobald Sie unsere DVD einlegen. Der Assistent führt Sie dann durch die einzelnen Schritte der Installation.

DVD INHALT

HIRES-VIDEOS

Wir bieten Ihnen rasiermesserscharfe Spielevideos mit einer Auflösung von 1.024 mal 768, in denen Sie jedes Detail so sehen, als würden Sie selbst spielen! Neue Aufnahmeverfahren und optimierte Videokompression machen es möglich. Den dafür nötigen Media Player 10 sowie die passenden Video-Codecs finden Sie auf unserer DVD.



HIRES-VIDEOS IN 1.024 x 768 PIXEL

COMMAND & CONQUER 3

Genre	Echtzeit-Strategie

Die Mutter aller Echtzeit-Strategiespiele ist zurück! Mit der Technik aus Schlacht um Mittelerde 2 und einem wieder auferstandenen Kane soll Command & Conquer am 22. März 2007 zurückkehren. Wir hatten schon die Gelegenheit, den Mehrspielermodus ausführlich anzuspielen. Nod-Fan Florian Stangl verrät Ihnen, wie sich Panzer und Orcas steuern, ob die Gefechte schön flott sind und ob die Tiberium-Sammler endlich dazugelernt haben.

SILENT HUNTER 4

Genre	Simulation

Wir gehen auf Tauchstation. Simulations-Experte Sascha Gliss hat die Entwickler von Silent Hunter 4 besucht und das U-Boot-Spektakel kritisch beäugt. Gibt es diesmal eine echte dynamische Kampagne? Ist das Schadensmodell realistisch? Was hat sich im Vergleich zum Vorgänger geändert? Unser Vorschau-Video beantwortet alle Fragen rund um die Vorzeige-Simulation und zeigt Ihnen Torpedo-Beschuss und das größte Schlachtschiff des Zweiten Weltkriegs.

MORD IM ORIENT-EXPRESS

ATLANTIS

IL-2 STURMOVIK: 1946

TOP SPIN 2

TORTUGA: TWO TREASURES

WEITERE VIDEOS

Hardware: Einbau-Ratgeber, Teil 7

Space Quest

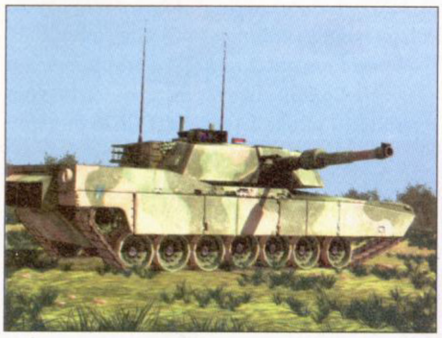
Sonic Riders

PATCH

AKTUELLE UPDATES

Ärgerlich, wenn Raubkopierer ein Spiel flüssiger spielen können als ehrliche Käufer. Bei Armed Assault tatsächlich so geschehen. **Wir haben den Patch, der die Kopierschutz-Ruckler korrigiert.**

ARMED ASSAULT 1.01



Größe 14 MByte
Inhalt Geschwindigkeits-Optimierung, Bugfixes

Das Update auf Version 1.01 behebt ein Problem mit dem Kopierschutz der deutschen Fassung, das zu heftigen Geschwindigkeitseinbußen führen kann. Außerdem werden Textur-Management sowie Shader-Gras und damit die gesamte Performance spürbar verbessert. Schließlich bringt der Patch eine ganze Reihe an Mini-Änderungen und Fixes, die unter anderem Absturzursachen umschiffen, die Wegfindung der KI optimieren und eine Handvoll Kampagnenmissionen ausbalancieren. Zu finden in der Patch-Rubrik auf der aktuellen DVD.

BATTLEFIELD 2142 1.06

Größe 22 MByte
Inhalt Bugfix für Titan-Modus

Anders als der umfangreiche Patch auf Version 1.05 behebt das jüngste Update für Battlefield 2142 nur ein einziges Problem. Allerdings ein schwerwiegendes, das manche Spieler seit der Verkaufsfassung verfolgt: Ein Absturz am Rundenende einer Schlacht im Titan-Modus.

Damit sollten verlorene Erfahrungspunkte, Rangaufstiege und Abzeichen jetzt endlich der Vergangenheit angehören. Im Redaktions-Test sind uns dann auch tatsächlich keine Crashes mehr aufgetreten. Weshalb wir den Patch prompt auf unsere DVD gepackt haben.

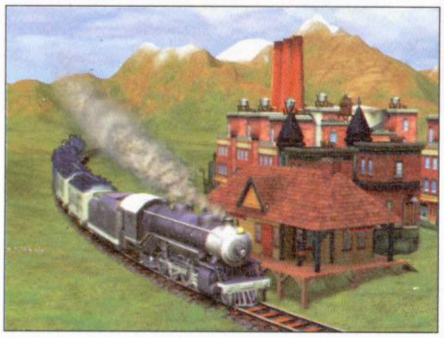
NEED FOR SPEED CARBON 1.3

Größe 15 MByte
Inhalt Bugfixes für den Online-Modus

Multiplayer-Fans dürfen sich über eine ganze Reihe Verbesserungen und Fehlerflicken für den Online-Modus von Need for Speed Carbon freuen. So wurden Probleme im Authentifizierungsbildschirm behoben, es sollten keine Schwierigkeiten mehr mit der Rangliste in Verfolgungsrennen auftreten, und die Freundesliste kann vollständig durchsucht werden.

Außerdem sollten die Startprobleme auf einigen Versionen von Windows XP und 2000 nun endlich behoben sein, was auch Solo-Spielern zugute kommt. Quelle: unsere DVD.

SID MEIER'S RAILROADS 1.01



Große 17 MByte
Inhalt Diverse Bugfixes

Sids Eisenbahnsimulation ist in der Verkaufsfassung erfreulich fehlerfrei. Die wenigen Bugs sollte dieser Patch beheben. Dazu gehören Denkpausen der KI, Absturzursachen sowie einige Unstimmigkeiten in den Menüs. Außerdem wird die Performance leicht verbessert.

Achtung: Das Update funktioniert nicht mit der Download-Fassung von Direct2Drive.com, sondern nur mit der »normalen« Ladenversion auf DVD. Sie finden den Patch für Version 1.01 auf unserer aktuellen Heft-Disk.

WARHAMMER: MARK OF CHAOS 1.3

Größe 272 MByte
Inhalt Frische Karten, Interface-Verbesserungen

Mit fast 300 MByte ist das Update für das Taktikspiel reichlich groß ausgefallen, dafür steckt auch einiges drin. Unter anderem sechs Multiplayer-Karten, diverse Balance-Verbesserungen und neue Interface-Optionen – darunter eine Rückzugs-Order sowie die schmerzlich vermisste Möglichkeit, Objekte im Kampagnenbildschirm zu tauschen. Schließlich gibt's diverse Bugfixes und Absturz-Sperren.

Herunterladen müssen Sie das Monster nicht, Sie werden auf unserer DVD fündig.

WORLD OF WARCRAFT 2.01

Größe 690 MByte
Inhalt Neues Ehresystem, neue Talente

Dieser Patch hat unsere DVD verpasst; WoW-Spieler bekommen die neue Version aber über die automatische Update-Funktion. Der Patch nimmt einen großen Teil der ursprünglich für The Burning Crusade geplanten Änderungen vorweg. Im Zentrum: überarbeitete Talentbäume und PvP-Schlachten. Beides funktioniert in den ersten Tagen nach Veröffentlichung allerdings alles andere als reibungslos. Manche Skills wurden vergessen oder sind nicht ausbalanciert, PvP ist Lag-geplagt.

NEWS

CYNAMITE.DE
my entertainment network
die aktuellsten News immer auf
www.cynamite.de

KOLUMNE

Knast für Killer-Käufer

Jetzt dreht er endgültig durch, der Herr Günther Beckstein, Innenminister von Bayern. Mittlerweile fordert er sogar, dass der Kauf (!) so genannter Killerspiele mit bis zu einem Jahr Haft bestraft werden soll – und reicht einen entsprechenden Gesetzesentwurf ein, siehe unsere News-Meldung rechts.

Das ist der bisher stärkste Tobak, der mir in der teils unsäglichen »Killerspiel«-Debatte untergekommen ist. Weiß der Herr Beckstein eigentlich, dass es in Deutschland Millionen von Video- und Computerspielern gibt, von denen er mal so eben einen großen Teil zu Straftätern abstempeln will?

Mich erschreckt nicht nur der Herr Beckstein, mich erschrecken schlicht die vielen unwissenden Politiker und »Fachleute«, die es im Emsdettener Fahrwasser vor die Kameras gespült hat. Ohne den Hauch einer Ahnung, Hauptsache, sie sind im Fernsehen.

Mir geht's nicht mal darum, dass sie Spiele falsch (be)schreiben, bei World of WarCraft irgendwas von 40 Generälen und Sanitätern erzählen. Mich erschreckt es, dass sich viele Volksvertreter nicht wenigstens ein ganz kleines bisschen informieren, bevor sie vor einem Millionenpublikum den Mund aufmachen.

Sicher, Computerspiele sind »nur« ein Hobby. Aber wenn da schon so viel Mist verbreitet wird, frage ich mich, ob Politiker wie der Herr Beckstein bei wichtigen Themen wie Gesundheitsreform, Arbeitsmarktpolitik und Auslandseinsätzen der Bundeswehr auch so hervorragend informiert sind.

Martin Deppe

»KILLERSPIELE«-DEBATTE

Machtwort aus Berlin

Die Tragödie von Emsdetten war nur wenige Stunden alt, da meldeten sich die Politiker bereits mit Antworten. Natürlich, Schuld waren mal wieder die »Killerspiele!« Auf der Webseite der CSU ließ die bayerische Sozialministerin Stewesn das Volk wissen, dass »Ballerspiele wie **Counter-Strike** oder **Doom 3** die Spieler verrohen (lassen) und mitursächlich (sind) für Gewalttaten, die menschliches Vorstellungsvermögen übersteigen«.

Leider versäumte Frau Stewesn zu erwähnen, in welcher wissenschaftlichen Langzeitstudie denn nun eigentlich zu lesen steht, dass **Counter-Strike** oder **Doom 3** Jugendliche in blutrünstige Massenmörder verwandeln.

Am Ende siegte dann doch die Vernunft über die bayerische Stammtisch-Rhetorik: Bundesjustizministerin Brigitte Zypries (SPD) meldete sich zu Wort und stellte unmissverständlich klar, dass » § 131 StGB den notwendigen Schutz vor ›Killerspielen‹ […] gewährleistet«. Die Ministerin betonte zudem, dass es in Deutschland keine Gesetzlücke gäbe, und dass die von den Innenministern Beckstein und Schünemann lautstark geforderten Verbote keinen strafrechtlichen Mehrwert brächten.

Das hätten die beiden Landesminister übrigens auch selber unter www.gesetz-im-netz.de nachlesen und sich so den Rüffel durch Frau Zypries ersparen können.

Mehr zu diesem Thema finden Sie in unserem Report »Machtspiele um Killerspiele« ab Seite 168.

BÖRSENGEFLÜSTER

Übernimmt Warner Music SCI?

Die Gerüchteküche brodelt: Da die EU weiteren großen Fusionen im Musiksektor vorerst einen Riegel vorgeschoben hat, spricht man in Börsianerkreisen zur Zeit davon, dass Warner auf Suche nach neuen Publishern sei. Aus gut unterrichteten Kreisen heißt es, SCI stehe auf der Wunschliste der Warners ganz weit oben. Der britische Publisher ist unter anderem für die legendäre **Tomb Raider**-Serie verantwortlich und hat schwierige Zeiten hinter sich. Der Grund für Warner Musics Appetit auf einen Spieleverlag: Man verspricht sich hier höhere Gewinne, da dieser Sektor im Vergleich zur Musik geringere Einbußen durch illegale Downloads hinnehmen muss.

E-SPORTS

Doping-Tests für Cyber-Sportler

Durch höhere Preisgelder werde auch der Anreiz erhöht, leistungssteigernde Substanzen einzunehmen, so Angel Munoz, Chef der Cyberathlete Professional League. Deswegen werden ab 2007 verdächtige E-Sportler auf die Einnahme von Drogen wie Amphetamine und Speed untersucht. Auch nach bestimmten verschreibungspflichtigen Medikamenten wird dann gefahndet, um den virtuellen Sport »sauber« zu halten. Wer mit illegalen Substanzen erwischt wird, riskiert nicht nur eine Disqualifikation, sondern auch härtere Strafen. Koffeinhaltige Getränke hingegen bleiben weiter zugelassen.

DRAGON AGE

Adé, D&D

Mit **Dragon Age** verabschieden sich die Macher bei Bioware vom **Dungeons&Dragons**-Universum: Das neue Rollenspiel-Projekt basiert auf einer eigenen Vorlage. Große Überraschungen bleiben jedoch aus, nach wie vor stellt klassische Fantasy-Mittelalterkost das Szenario. Ähnlich wie bei **Oblivion** soll die Geschichte in einer großen, frei zugänglichen Welt ihren Verlauf nehmen, bis zu drei Gefährten werden Sie bei Ihrem Abenteuer begleiten und unterstützen. Freude für Rollenspiel-Veteranen: Die taktischen Kämpfe verlaufen wie bei **Baldur's Gate 2** rundenweise.

Entwickler: Bioware
Termin: 4. Quartal 2007

PIRATES OF THE BURNING SEA

Kanonendampf auf hoher See

Im Sommer heißt es »Leinen los!« zur Online-Kaperfahrt. Dann will **Pirates of the Burning Sea** das gute, alte **Pirates** von Sid Meier wieder aufleben lassen – nur zeitgemäß verpackt als Internet-Rollenspiel. Im offiziellen Forum auf www.flyinglab.com werden Betatester gesucht, die vorab als Franzosen, Spanier oder Engländer die Karibik des 18. Jahrhunderts unsicher machen sollen.

Dabei gehören Kämpfe gegen Computerflotten, Hafenanlagen und heiße Säbelduelle ebenso zum Arbeitsalltag der Hobby-Freibeuter wie Spieler-gegen-Spieler-Schlachten (PvP). Dort entscheiden nicht nur taktisches Geschick und das Können am Ruder, sondern auch klassische Rollenspiel-Charakterwerte und hoffentlich zuvor zusammengeklaute Über-Items. Schrecken der Meere dürfen ihre Schaluppen ganz nach Wunsch ausschmücken, damit die Konkurrenz gleich erkennt, wo der Rote Korsar und Blackbeard langschippern.

Termin: Juni 2007
Entwickler: Flying Lab

SIEDLER 2: DIE NÄCHSTE GENERATION

Addon im Februar

Im Februar 2007 siedeln die knubbelnasigen Gesellen wieder – und zwar durch satte zwölf Missionen, die eine Geschichte aus der Sicht aller **Siedler**-Völker erzählt. Denn in **Siedler 2: Die nächste Generation: Wikinger** sind alle Stämme (Römer, Wikinger, Asiaten und Nubier) in der Einzelspielerkampagne vertreten. Die Asiaten werden von grummeligen Piraten überrannt, die nichts Besseres im Sinn haben, als das Land zu besetzen. Hilfe naht in Form der Römer, Nubier und Wikinger, die sich wacker in die Schlacht stürzen. Zusätzlich zu den neuen Einzelspielerinhalten gibt's außerdem weitere Mehrspielerkarten, die der Zufallsgenerator anhand unserer Vorgaben und Einstellungen erstellt.

Entwickler: Ubisoft
Termin: Februar 2007

AGE OF CONAN

Neue Bilder aus Hyperborea

Entwickler Funcom hat auf der offiziellen Homepage neue Impressionen aus dem Online-Rollenspiel **Age of Conan** veröffentlicht. Kommendes Jahr sollen Fantasy-Fans in die Welt des berühmten Barbaren und Schwertkämpfers eintauchen können. Außerdem gibt's auf der Seite seit kurzem einen frischen Trailer sowie ein Ingame-Video.

Entwickler: Funcom | Termin: Mai 2007

BATTLEFIELD-PC

Gewinner steht fest!

Postkarten, Briefe, gebastelte Papptafeln – sogar eine Butterbrotdose mit Science-Fiction-Figürchen: Hunderte Leser wollten ihn abstauben, den gemoddeten Battlefield 2142-PC (siehe Foto) von Electronic Arts, den wir im Oktober-Heft verlost haben. Der glückliche Gewinner: **Joachim Hiber** aus Eppelborn. Glückwunsch!

LESER-CHARTS

1 NEU ANNO 1701

Entwickler Related Designs
Publisher Sunflowers

Von null auf Platz eins! Um den Erfolg des neuesten Anno gebührend zu feiern, wird in den Küchen von Related und Sunflowers derzeit wahrscheinlich nur **Champagne Cocktail** ausgeschenkt.

2 – (2) C&C GENERÄLE

Entwickler Electronic Arts Publisher Electronic Arts

Die Generäle werden friedlich: Ab sofort sollen Kriege nur noch durch Wettsaufen mit **Pangalaktischen Donnergurglern** entschieden werden.

3 NEU MAX PAYNE 2

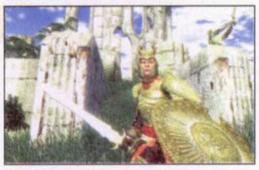
Entwickler Remedy Publisher Take 2

Max Paynes verkniffenes Gesicht lässt nichts Gutes ahnen. Einer von den 20 **Long Island Iced Teas** gestern war wohl schlecht.

4 – (4) OBLIVION

Entwickler Bethesda Games Publisher Take 2

Verdrehte Welt im Fanatsy-Reich: In Bethesdas Oblivion verursachen wir den **Zombies** schlimmes Kopfweh – und nicht etwa umgekehrt.



5 NEU WARCRAFT 3 GOLD

Entwickler Blizzard Publisher Vivendi

Die blutrünstigen Orks und Trolle würden sich bestimmt für eine leckere **Bloody Mary** begeistern – wenn es in Azeroth Cocktails gäbe.

6 NEU C&C: DIE ERSTEN 10 JAHRE

Entwickler Electronic Arts Publisher Electronic Arts

Was andere Meisterspione tun, ist Tanya wurscht. Einen **Vodka-Martini** (geschüttelt) würde die Dame als echte Russin nie und nimmer anrühren.

7 ▼ (3) FAR CRY (DT.)

Entwickler Crytek Publisher Ubisoft

Für Jack Carver gibt's erst mal keinen **Sex on the Beach**. Erst muss er sich durch Horden von Söldnern und Mutanten schnetzeln.

8 ▼ (5) GTA SAN ANDREAS

Entwickler Rockstar Games Publisher Take 2

Aus Loyalität zu seinen New Yorker Homies bestellt sich GTA-Held Carl Johnson in der Cocktailbar natürlich immer einen **Bronxville**.

9 ▼ (6) CALL OF DUTY 2

Entwickler Infinity Ward Publisher Activision

Jeffrey »The Dude« Lebowski liebt Call of Duty 2. Schließlich gibt's da im Stalingrad-Level an jeder Ecke **White Russians**.

10 ▼ (7) BATTLEFIELD 2

Entwickler Dice Publisher Electronic Arts

Alkohol unerwünscht? Trotz Hightech-Arsenal inklusive Bonuswaffen müssen die Kämpfer noch immer ohne **Molotow-Cocktails** auskommen.

Quelle: Online-Hitlisten. Machen Sie mit auf www.cynamite.de im Charts-Menü unter Leserwertungen.

POWERGLOVE

EINGABEGERÄT DER ZUKUNFT?

Maus, Gamepad, Joystick, Lenkrad – diese Eingabegerät sind total veraltet. Zumindest meint das US-Student Jason Skowronski. Er hat einen brandneuen Datenhandschuh aus einem Neopren-ähnlichen Material gebastelt, der die Bewegungen unserer Greifwerkzeuge detailgetreu auf den Bildschirm überträgt. So soll die Steuerung in Computerspielen und -anwendungen revolutioniert werden. Der Handschuh soll in der Verkaufsversion, man höre und staune, unter 100 Dollar kosten.

»KILLERSPIELE«-DEBATTE, TEIL ZWEI

CRYTEK VERLÄSST DEUTSCHLAND ...

... falls die von einigen Politkern geforderten Herstellungs- und Vertriebsverbote tatsächlich Realität werden. Das jedenfalls sagte Crytek-Boss Cevat Yerli in einem Interview mit Focus TV. Yerli wörtlich: »Wenn es ein Verbot gäbe, dann gäbe es Crytek in Deutschland wohl nicht mehr. Das heißt, wir würden auswandern.« Wohl keine leere Drohung, denn mit Action-lastigen Titeln wie **Far Cry** oder dem heiß ersehnten **Crysis** stünden die Macher auf der Abschussliste spielefeindlicher Politiker ganz oben.

SAG BLOSS ...

* Polnische Porno-Puppe aus dem Stripspielchen Girls at Work, während sie ihre Klamotten ablegt.

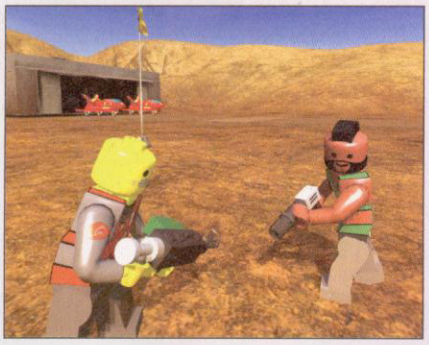
DIE KLEINE MOD-ECKE

Die spannendsten und genialsten Mods kurz vorgestellt!

BATTLEFIELD 2: BRICKFIELD

KINDHEITSTRÄUME WERDEN WAHR

Die Plastik-Männchen sind los. Zumindest in dieser Total Conversion des Multiplayer-Shooters **Battlefield 2**, entwickelt von einem deutschen Modding-Team. Die macht den Wüstenkrieg zum Spielparadies, in dem Sie sich mit den bekannten Kunststoffkriegern auf die Plastikmütze hauen. Passend zum Szenario werden auch die Schlachtfelder ausfallen. In **Brickfield** geht's in Sandkästen und in Kinderzimmern um das Erobern von Flaggen – am Spielablauf des Originals ändert sich nämlich rein gar nichts. http://brickfield.immortal-forces.net



SCHLACHT UM MITTELERDE 2: THE RISE OF ROME 2

QUO VADIS, SAURON?

Die epischen Massenschlachten von **Schlacht um Mittelerde** würden eigentlich auch den alten Römern gut zu Gesicht stehen. Das dachte sich wohl auch das Modding-Team von AtomicWienerDog, deren Modifikation **The Rise of Rome** jetzt in die zweite Runde geht. Neue Gebäude, neue Einheiten und sogar eine überarbeitete KI haben die Macher auf die Beine gestellt. Der Mod soll übrigens auch mit Teil zwei der Fantasy-Serie lauffähig sein. http://rome.atomicwienerdog.com

KURZ UND KNACKIG

Crysis: Verschiebung bestätigt

Nun ist es auch offiziell: In einem Statement von Crytek-Chef Cevat Yerli ist zu lesen, dass sich Crysis »ein wenig« verschiebe. Wieviel später der Shooter 2007 erscheint, ist nicht klar.

Radical und LucasArts?

Radical Entertainment hat angeblich die Entwicklung eines neuen Spiels begonnen. Es wird vermutet, dass es sich hierbei um einen neuen (und bisher namenlosen) Teil der Battlefront-Serie handelt.

Archlord kostenlos

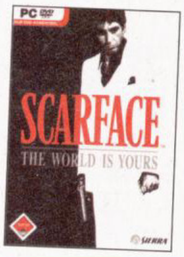
Ab Januar will Codemasters keine Gebühren mehr für das MMORG Archlord erheben. Nähere Infos gibt's auf der offiziellen Webseite.

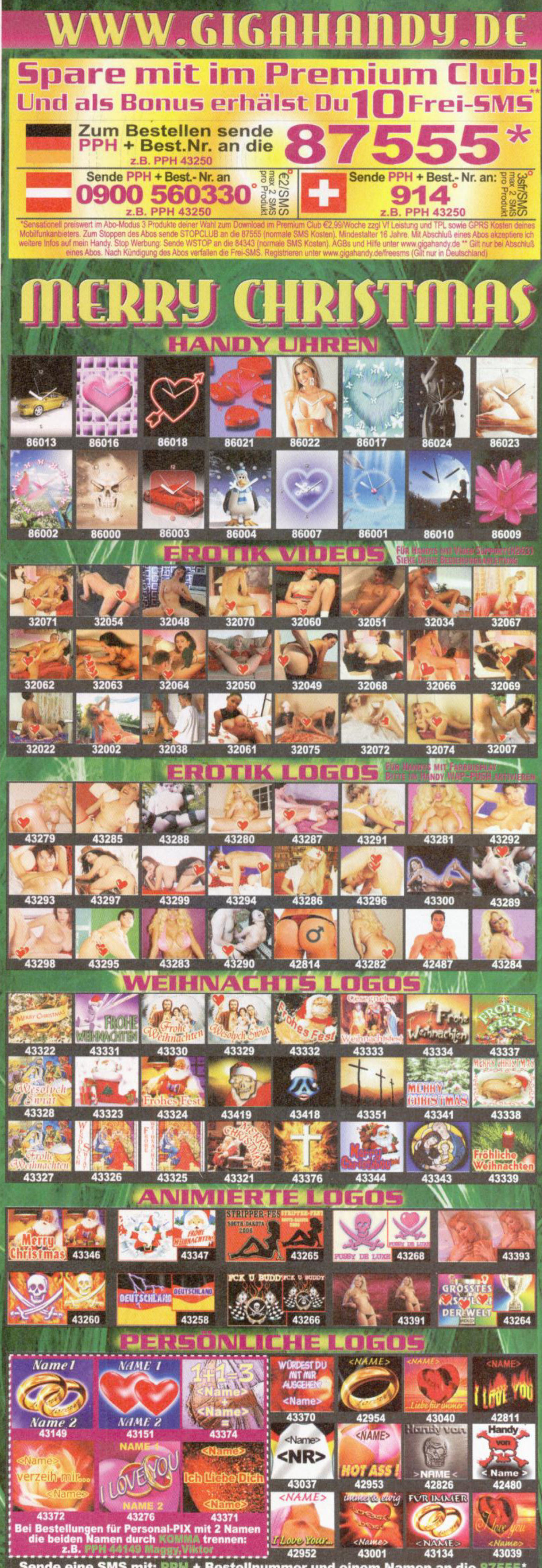
Oblivion räumt ab

Bei den Spike TV Video Game Awards in Los Angeles war Bethesdas Fantasy-Spektakel der große Gewinner. Insgesamt sackte Oblivion fünf Preise ein, darunter »Spiel des Jahres« und »Höchste Suchtgefahr«. Ebenfalls ausgezeichnet: Patrick »Captain Picard« Stewart, dessen Performance in Oblivion mit dem Preis für die beste schauspielerische Leistung in einem Computerspiel gewürdigt wurde.

Verbrechen lohnt sich doch

Laut Publisher Vivendi wurden bisher über eine Million Exemplare von Scarface verkauft. Das Spiel ist in den USA und Europa seit Oktober 2006 im Handel.





DOWNLOAD-SAMMLUNG

Oblivion: Knights of the Nine

Nachschub für **Oblivion**-Jünger: **Knights of the Nine** erweitert Bethesdas Vorzeige-Rollenspiel um Inhalte, die es bisher nur als kostenpflichtigen Einzel-Download gab – etwa die Rüstung fürs Pferd, den Turm des Zauberers oder das Diebesnest.

Dazu kommen ganz frische Neuerungen: Sie können den Kreuzrittern beitreten und elf neue Quests erledigen. Allerdings: Nur wer sich in der Rollenspiel-Welt nichts hat zuschulden lassen, darf bei der illustren Clique mitmachen – und sogar seinen eigenen Ableger-Orden gründen.

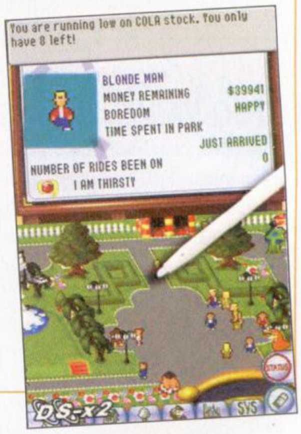
Knights of the Nine als Addon zu bezeichnen, halten wir für ein wenig übertrieben. Die 25 Euro für die Download-Sammlung lohnen sich nur, wenn Sie noch keine der kostenpflichtigen Inhalte aus dem Netz heruntergeladen haben.

Termin: erhältlich
Entwickler: Bethesda

CIVILIZATION, PIRATES, THEME PARK

Spieleklassiker werden mobil!

Auf dem PC nicht wegzudenken, erobern Spieleklassiker jetzt auch die Konsolen von Sony und Nintendo. Den Anfang macht Electronic Arts mit **Theme Park** für den Nintendo DS, in dem Sie einen Freizeitpark managen. Gleichzeitig kündigt Take 2 ein Spiel für Sonys PSP an: **Sid Meier's Pirates**. Und Entwickler-Guru Sid Meier sieht keinen Grund, warum nicht auch **Civilization** für PSP und Nintendo DS produziert werden sollte. Übrigens wird noch nicht an **Civilization 5** gearbeitet, da gerade erst das erste Addon zum aktuellen Teil der Serie erschien. Doch wenn die Fans mehr **Civilization** haben wollen, sollen sie es auch bekommen, so Meier.



Und die Superzahl ist ...

2007

In 2007 gibt's nämlich wieder viele tolle Spiele, über die wir ausführlich berichten. Und natürlich tolle Leser – wir freuen uns auf Sie und wünschen Ihnen ein gesundes und erfolgreiches neues Jahr!

UBISOFT

Jagd auf Raubkopierer

Wenn in Zukunft ein Ubisoft-Spiel auf Tauschbörsen im Internet hoch- oder heruntergeladen wird, werden die IP-Adressen der illegalen Tauscher an Strafverfolgungsbehörden weitergeleitet. So will man laut Managing Director Odile Limpach den Software-Piraten das Handwerk legen. Das erste Spiel, bei dem dieses Verfahren angewendet wird, ist **Rainbow Six: Vegas** (Test ab Seite 66).

Verkaufs-Charts

Platz	Trend	Vormonat	Titel
1	▲	(3)	ANNO 1701
2	NEU		FUSSBALL MANAGER 07
3	NEU		NEED FOR SPEED CARBON
4	▼	(2)	DIE SIMS 2: HAUSTIERE
5	NEU		MEDIEVAL 2
6	▼	(5)	GUILD WARS: NIGHTFALL
7	▼	(4)	BATTLEFIELD 2142
8	▼	(1)	GOTHIC 3
9	NEU		NEVERWINTER NIGHTS 2
10	▼	(6)	FIFA 07

Verkaufscharts November 2006 von Media Control

Top-News

SPIELRAUM

FH Köln will Medienkompetenz fördern

Spielraum, das Institut zur Förderung von Medienkompetenz der Fachhochschule Köln, nimmt seine Arbeit auf. Unter der Leitung von Professor Dr. Kaminski, Direktor des Instituts für Medienpädagogik und Medienforschung, soll Eltern, Lehrern und Pädagogen Erfahrung im Umgang mit Computerspielen vermittelt werden. Zudem wollen die Wissenschaftler ein bundesweites Netzwerk an Referenten aufbauen. Gefördert wird das Institut von Nintendo und Electronic Arts.

Flop-News

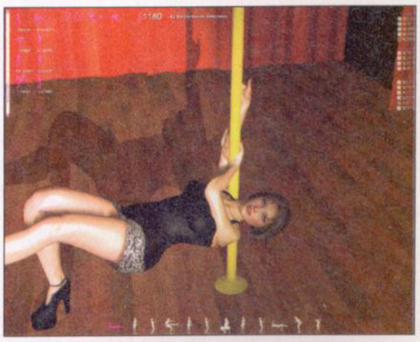
DREAM STRIPPER

Dösiges Tanzmariechen

»Nightclub-Atmosphäre vom Feinsten«, verspricht die Verpackung. Um die Verpackung geht's auch im »Spiel«: Während sich die immer gleiche Tanztante auf der immer gleichen Bühne verrenkt, ziehen wir ihr per Mausklick Ober- und Unterteile aus. Boah!

Immerhin gibt's fünf Kostümchen zur Auswahl: Marke Lolita, Krankenschwester, Leder, Badeanzug und Dienstmädchen. Welche Verrenkung das Tanzmariechen als nächstes vorturnen soll, bestimmen wir ebenfalls per Mausklick.

Termin: erhältlich | Entwickler: Astragon



www.cynamite.de

CITY OF HEROES

CITY OF VILLAINS

WANTED:

Kreative Helden und Oberschurken!

Ein fürchterliches Unwetter hat die Stromversorgung der europäischen NCsoft-Zentrale in tiefe Dunkelheit gehüllt. Nachdem sich die erste Aufregung gelegt hatte, offenbarte sich eine schockierende Wahrheit: Dies war kein normaler Sturm! Die ominöse Energie-Welle hat das gesamte Marketing-Team von NCsoft spurlos verschwinden lassen – eine ganze Abteilung, einfach weg, verschwunden, verpufft!

Wer immer hinter diesem Anschlag steckt, war im Besitz von Insiderinformationen und wusste, dass NCsoft kurz vor der Veröffentlichung der Werbekampagne zur **Gut gegen Böse - Kombi Edition** steht. Und nun fehlen plötzlich sämtliche Anzeigen-Entwürfe ...

WIR BRAUCHEN IHRE HILFE!

Wir suchen ein Anzeigenmotiv, das so überzeugend ist, dass es in der Ausgabe 03/2007 der PC PowerPlay, die ab dem 28. Februar 2007 im Handel erhältlich ist, abgedruckt wird.

Um mitzumachen, bringen Sie einfach Ihre Ideen zum Thema Gut gegen Böse - Kombi Edition zu Papier.

Ob kreativ-chaotische Strichmännchen, hitverdächtiges 3D-Design oder Heldencomic – entwerfen Sie uns eine komplette Anzeige mit Bild und Text! Überzeugen Sie uns, wie man am besten neue Rekruten für City of Heroes und City of Villains werben kann.

Weitere Details finden Sie unter **http://de.cityofheroes.com** sowie auf **www.cynamite.de**.

Und da gute Arbeit auch belohnt werden soll, winken den Gewinnern coole Preise:

1. Preis
- ein Highend-Shuttle-PC im Gesamtwert von etwa 1.300 Euro
- Ihre Anzeige erscheint mit Ihrem Namen in der PC PowerPlay 03/2007
- ein A2-Druck Ihrer Anzeige
- eine Gut gegen Böse - Kombi Edition
- eine Game Time Card (60 Tage)

2. Preis
- ein A3-Druck Ihrer Anzeige
- eine Gut gegen Böse - Kombi Edition
- eine Game Time Card (60 Tage)

3. bis 5. Preis
- eine Gut gegen Böse - Kombi Edition
- eine Game Time Card (60 Tage)

Highend-Shuttle-PC im Gesamtwert von etwa 1.300 Euro

NCSOFT

CRYPTIC STUDIOS

Shuttle® www.shuttle.com

UND SO GEHT'S

Auf den Webseiten **http://de.cityofheroes.com/** und **www.cynamite.de** finden Sie Grafikmaterial zum Herunterladen. Sie können sich natürlich auch etwas ganz anderes ausdenken!
Ihr Anzeigenmotiv im Format A4 (210x297 mm), in einer Auflösung von 200 dpi, schicken Sie dann entweder als Bilddatei (maximal 15 MB!) oder als E-Mail an:
Gewinnspiel@pcpowerplay.de
Betreff: Gewinnspiel City of Heroes

Bei größeren Dateien, per CD und/oder Ausdruck an:

Cypress GmbH
PC PowerPlay
Gewinnspiel City of Heroes
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

Einsendeschluss ist der 31. Januar 2007.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Alle Einsendungen werden von einer Jury von PC PowerPlay und NCsoft bewertet.

Die zehn besten Anzeigenmotive veröffentlichen wir dann unter www.cynamite.de zur öffentlichen Abstimmung.

TERMIN-KALENDER

JADE EMPIRE
Endlich kommen auch PC-Spieler in den Genuss des wunderschönen Action-Rollenspiels, das im mythischen China spielt. **neu**

SILVERFALL
Was lange währt, währt gut? Es ist ja nicht so, dass wir an Silverfall etwas auszusetzen haben. Trotzdem kommt's erst in 2007. **verschoben**

BATTLE OF BRITAIN
Exzellente und packende Luftschlachten am britischen Himmel erwarten Flugsimulationsfans im Dezember 2007. **neu**

STATUS	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	TERMIN	POTENZIAL
	A VAMPYRE STORY	Adventure	Autumn Moon	4. Quartal 2007	–
	ARTHUR UND DIE MINIMOYS	Action-Adventure	Etranges Libellules	18. Januar 2007	–
NEU!	BATTLE OF BRITAIN	Flugsimulation	Maddox Games	Dezember 2007	SEHR GUT
	BATTLESTATIONS MIDWAY	Actionspiel	Mithis	9. Februar 2007	SEHR GUT
	BIOSHOCK	Ego-Shooter	Irrational Games	2007	HERVORRAGEND
	BOUNTY BAY ONLINE	Online-Rollenspiel	Suzhou Snail	1. Quartal 2007	GUT
	BROTHERS IN ARMS 3	Taktik-Shooter	Gearbox	2007	–
	COMMAND & CONQUER 3	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	22. März 2007	HERVORRAGEND
	CHRONICLES OF SPELLBORN	Rollenspiel	Spellborn	1. Quartal 2007	GUT
	CRYSIS	Ego-Shooter	Crytek	2007	SEHR GUT
	DAS SCHWARZE AUGE: DRAKENSANG	Rollenspiel	Radon Labs	4. Quartal 2007	GUT
	DER HERR DER RINGE ONLINE	Online-Rollenspiel	Turbine Entertainment	Frühjahr 2007	GUT
	DIE SIEDLER 6	Aufbau-Strategie	Blue Byte	Sommer 2007	SEHR GUT
	DUKE NUKEM FOREVER	Ego-Shooter	3D Realms	when it's done	–
	ELVEON	Actionspiel	10tacle Slovakia	3. Quartal 2007	SEHR GUT
NEU!	EUROPA UNIVERSALIS 3	Strategiespiel	Paradox	Januar 2007	GUT
	FIELD OPS	Action-Taktik	Digital Reality	Februar 2007	–
	FRONTLINES: FUEL OF WAR	Ego-Shooter	KAOS Studios	2007	–
NEU!	FM 2007: VERLÄNGERUNG	Sportmanager-Addon	Bright Future	23. Februar 2007	HERVORRAGEND
	GROTESQUE	Rollenspiel	Silent Dreams	1. Quartal 2007	GUT
	HALF-LIFE 2: EPISODE 2	Ego-Shooter-Addon	Valve Software	1. Quartal 2007	–
	HAZE	Ego-Shooter	Free Radical Design	2007	–
	HELLGATE LONDON	Action-Rollenspiel	Flagship	2007	SEHR GUT
	HUXLEY	Online-Shooter	Webzen	2007	–
	JACK KEANE	Adventure	Deck 13	1. Quartal 2007	SEHR GUT
NEU!	JADE EMPIRE	Action-Rollenspiel	Bioware	2. März 2007	SEHR GUT
	LOKI	Action-Rollenspiel	Cyanide	1. Quartal 2007	–
	MAELSTROM	Echtzeit-Strategie	KD Labs	2. Februar 2007	GUT
	MAGE KNIGHT: APOCALYPSE	Action-Rollenspiel	IS Games	1. Quartal 2007	GUT
	OPERATION FLASHPOINT 2	Taktik-Shooter	Codemasters	nicht bekannt	–
	OVERCLOCKED	Adventure	House of Tales	April 2007	–

Auf diesen Seiten erfahren Sie die aktuellen Erscheinungstermine der wichtigsten PC-Spiele. Die Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit; alle Termine basieren auf den Herstellerangaben zum Redaktionsschluss.

THE SHOW

Abgedreht: »Running Man« als Echtzeit-Strategiespiel. Mit Mechs und anderem futuristischem Gerät geht's ums nackte Überleben! **neu**

COMMAND & CONQUER 3

Die Bruderschaft von Nod und die Mächte der GDI kloppen sich wieder die Köpfe ein, um das begehrte Tiberium zu ernten. **bestätigt**

PREVIEW-REGELN

Spiele, die wir selbst ausführlich anspielen können oder zu denen uns ausreichend Material zur Verfügung gestellt wurde, bekommen von uns eine Potenzial-Einschätzung. Sind die Informationen von Hersteller und Entwickler nicht ausreichend, vergeben wir grundsätzlich keine Einschätzung.

- Angespielt
- NEU! Neuzugang
- Angesehen/Präsentation
- Erscheint in den nächsten zwei Monaten

STATUS	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	TERMIN	POTENZIAL
Angesehen	PARABELLUM	Multiplayer-Shooter	Acony	2007	–
Angespielt	QUAKE WARS	Multiplayer-Shooter	Splash Damage	Frühjahr 2007	HERVORRAGEND
	RESIDENT EVIL 4	Ego-Shooter	Capcom	2007	–
Angespielt	SACRED 2	Action-Rollenspiel	Ascaron	Oktober 2007	SEHR GUT
	SEGA RALLY 3	Rennspiel	Sega Driving Studio	2007	–
	SHADOWRUN	Online-Shooter	FASA Studio	2007	–
Angesehen	SILENT HUNTER 4	U-Boot-Simulation	Ubisoft	Frühjahr 2007	SEHR GUT
Angespielt	SILVERFALL	Action-Rollenspiel	Monte Cristo	1. Quartal 2007	SEHR GUT
Angespielt, Erscheint in den nächsten zwei Monaten	SIMON THE SORCERER 4	Adventure	Silvers Style	Februar 2007	GUT
Angespielt	SPORE	Strategiespiel	Electronic Arts	2007	SEHR GUT
Angesehen	STALKER	Ego-Shooter	GSC Gameworld	März 2007	SEHR GUT
Angespielt	STRANGLEHOLD	Actionspiel	Midway Studios	1. Quartal 2007	GUT
Angesehen, Erscheint in den nächsten zwei Monaten	SUPREME COMMANDER	Echtzeit-Strategie	Gas Powered Games	Februar 2007	SEHR GUT
Angesehen	TABULA RASA	Online-Rollenspiel	Destination Games	nicht bekannt	SEHR GUT
Angesehen	TEAM FORTRESS 2	Taktik-Shooter	Valve Software	1. Quartal 2007	–
Angespielt, Erscheint in den nächsten zwei Monaten	TEST DRIVE UNLIMITED	Rennspiel	Eden Games	Februar 2007	GUT
	THE ABBEY	Adventure	Alcachofa Soft	3. Quartal 2007	–
NEU!, Angesehen, Erscheint in den nächsten zwei Monaten	THE SHOW	Echtzeit-Strategie	Sixteen Tons	23. Februar 2007	GUT
Angesehen	THE WITCHER	Rollenspiel	CD Projekt	Sommer 2007	SEHR GUT
Angesehen	THEATRE OF WAR	Echtzeit-Taktik	Maddox Games	1. Quartal 2007	–
Angespielt	TIMESHIFT	Ego-Shooter	Saber Interactive	1. Quartal 2007	SEHR GUT
NEU!, Angesehen	TOMB RAIDER ANNIVERSARY	Actionspiel	Crystal Dynamics	2. Halbjahr 2007	–
Angesehen, Erscheint in den nächsten zwei Monaten	TORTUGA	Action-Adventure	Ascaron	Januar 2007	GUT
Angespielt	TRACKMANIA UNITED	Rennspiel	Nadeo	Februar 2007	–
Angespielt	TWO WORLDS	Rollenspiel	Reality Pump	März 2007	SEHR GUT
Angesehen	UT 2007	Ego-Shooter	Epic Games	2007	SEHR GUT
NEU!	VANGUARD: SAGA OF HEROES	Online-Rollenspiel	Sigil	1. Quartal 2007	–
Angespielt, Erscheint in den nächsten zwei Monaten	WAR FRONT	Echtzeit-Strategie	Digital Reality	Februar 2007	SEHR GUT
Angesehen	WARHAMMER ONLINE	Online-Rollenspiel	Mythic Entertainment	3. Quartal 2007	SEHR GUT
Angespielt	WORLD IN CONFLICT	Echtzeit-Strategie	Massive Entertainment	Sommer 2007	SEHR GUT
Angespielt, Erscheint in den nächsten zwei Monaten	WOW: THE BURNING CRUSADE	Online-Rollenspiel-Addon	Blizzard	16. Januar 2007	HERVORRAGEND

COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS

Wir haben den Multiplayer-Modus ausführlich gespielt und sind begeistert: Teil 3 spielt sich so rasant wie sein Opa 1995 – aber komplexer und spannender. Lesen Sie außerdem, wer die geheimnisvolle dritte Partei wird und was der Solomodus alles bieten soll!

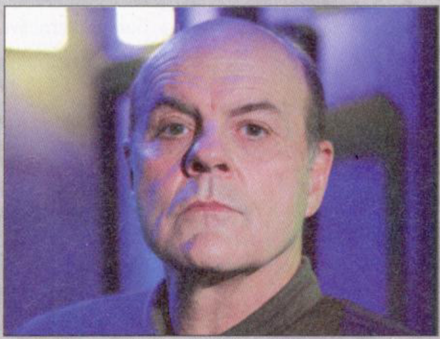
FAKTEN

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	Electronic Arts
Version	Pre-Alpha
Termin	22. März 2007

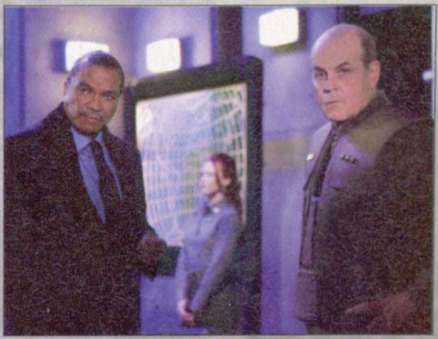
Der markanteste Glatzkopf der Spieleindustrie ist zurück: Nein, nicht der Hitman. Auch nicht der stellvertretende Chefredakteur von PC PowerPlay. Sondern Joe Kucan. Joe wer? Joe Kucan, Entwickler-Urgestein bei Westwood, ist heute der künstlerische Leiter bei EA Los Angeles. Und spielt Kane, den charismatischen Sektenführer der Bruderschaft von Nod. Mit der Rückkehr von Kane ins Rampenlicht soll auch die **Command & Conquer**-Serie zu alten Stärken zurückfinden: spannend inszenierte Videosequenzen mit echten Schauspielern, ein abwechslungsreicher Einzelspielermodus mit drei Kampagnen und eine flotte Multiplayer-Variante mit voller Online-Unterstützung. Mike Verdu, Produzent von **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**, hat uns für den dritten Teil der beliebten Echtzeit-Strategieserie vor allem eine deutlich stärkere, tragende Handlung versprochen. Mit Details rückten er und seine Kollegen allerdings nicht heraus – bis sie vor kurzem dann doch einige Geheimnisse lüfteten. Das Wichtigste vorweg: Es wird eine dritte spielbare Partei ge-

ENDLICH WIEDER VIDEOS MIT ECHTEN SCHAUSPIELERN

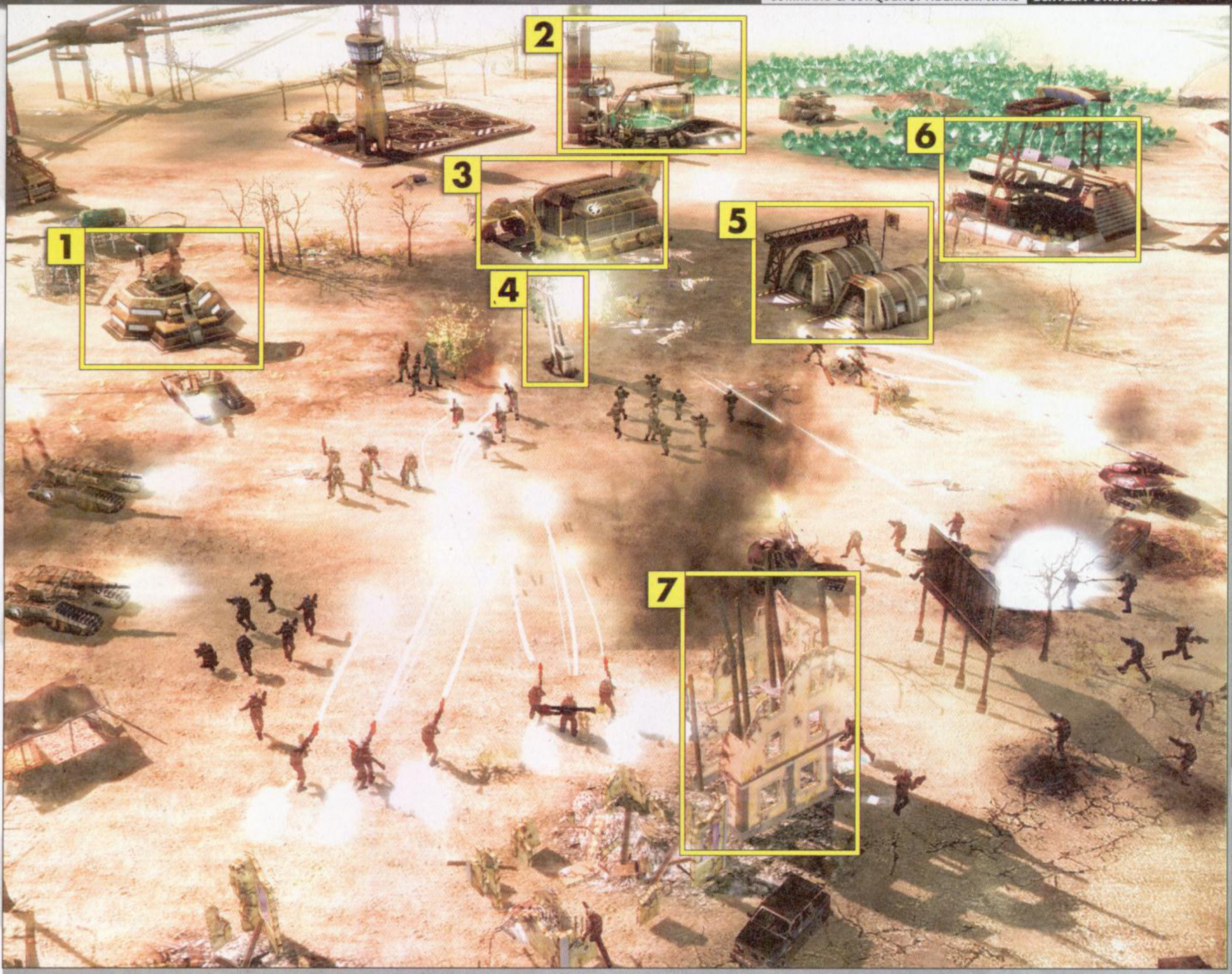
Billy Dee Williams (Lando Calrissian in Star Wars) spielt GDI-Direktor Redmond Boyle. Der starke Mann zeigt im Verlauf des Spiels aber einige Unsicherheiten.



Michael Ironside spielt Ihren direkten Vorgesetzten und hat vor allem die Aufgabe, als so genannter »Mirror Character« (Spiegelfigur) Emotionen für den Spieler darzustellen.



Tiberium Wars verspricht, das düsterste C&C zu werden. Die vielen Videosequenzen in hochauflösender Qualität sollen den Spieler emotional packen und ins Geschehen ziehen.



1 Das Kommunikationszentrum sorgt dank Radar für mehr Übersicht.

2 Die Tiberiumfabrik bauen erfahrene Strategen nahe an Felder und richten die Ausfahrt optimal aus.

3 Das Hauptgebäude müssen Sie wie früher um jeden Preis beschützen!

4 Die Verteidigungstürme arbeiten als »Hub« (Verteiler) mit drei einzeln platzierten Geschützen.

5 In den Baracken produzieren Sie die Einheiten der Infanterie.

6 Die Bodenfahrzeuge laufen in dieser Fabrik vom Band. Bauaufträge lassen sich aneinander reihen.

7 Infanterie kann sich in Gebäuden verschanzen. Die können schwere Geschütze aber zerstören.

ben, über die bereits im Vorfeld viel gerätselt wurde. Wer sich an die GDI-Kampagne von **C&C 2** erinnert, hat vielleicht noch das Bild des abgestürzten Raumschiffs vor Augen. Genau, das Ding bekommt eine entscheidende Bedeutung im dritten Teil der Tiberium-Saga.

Die dritte Kraft neben GDI und Nod

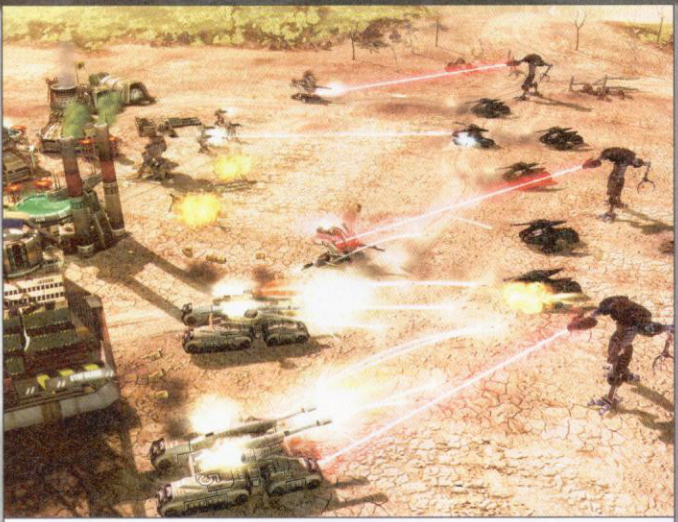
35 Missionen verspricht uns Mike Verdu, aufgeteilt in drei Kampagnen. Erst wenn die Einsätze von GDI und Nod absolviert sind, werden Sie die Alien-Kampagne spielen dürfen. Das passt zur Story: Im Jahr 2047 sind weite Teile der Erde von rasch wachsenden Tiberium überwuchert. Der wertvolle, aber für Menschen tödliche Rohstoff wird sowohl von der an die NATO erinnernde Global Defense Initiative (GDI) als auch der terroristischen Bruderschaft von Nod abgebaut – was wie in den Vorgängern natürlich zu erbitterten Kämpfen führt. Während sich diese beiden Parteien streiten, sprechen plötzlich die Sensoren des außerirdischen Raumschiffs an; offenbar hat das Tiberium auf der Erde einen gewissen Schwellenwert überschritten. Das vermeintlich gestrandete Objekt erwacht zum Leben, die dritte Macht tritt auf den Plan. Viele neue spielerische Details sollen die Aliens uns bringen, verspricht Mike. Welche, das verschweigt er aber. In einem kurzen Trailer, den wir aber nicht veröffentlichen dürfen, sind die Aliens zu sehen: Insektoide Wesen sind es, schnell und zahlreich. Sie erinnern uns an eine Mischung aus **StarCraft** und **Starship Troopers**.

Was die Aliens eigentlich planen, ist unklar. Offensichtlich wollen sie das Tiberium, und breiten sich daher in den »roten Zone« aus, dem am dichtesten von Tiberium bewachsenen Gebiet. Obwohl sie sowohl GDI als auch Nod erbarmungslos angreifen, nennt die Bruderschaft sie euphemistisch »Besucher«. GDI dagegen spricht von Invasoren. Wie die Story weitergeht, können wir nur vermuten. Da Mike Verdu aber massive Spannungen innerhalb der Führungsriege von Nod angedeutet hat, dürfte Kanes Machtposition geschwächt sein. Ob der zynische Anführer seine Gegner und die Aliens gegeneinander ausspielen will? Wir wissen es noch nicht.

Themawechsel: Im Multiplayer-Modus spielt die Story keine Rolle mehr. Hier kommt es nur auf Sie, Ihre Maus und die Wahl der richtigen Einheiten an. Wir konnten eine Pre-Alpha-Version ausführlich spielen. Ausnahmsweise schildern wir Ihnen unsere Erlebnisse in der Ich-Form, damit sie authentischer wirken.

Die erste Multiplayer-Partie

Das Multiplayer-Menü: Ich fühle mich auf Anhieb zehn Jahre in die Vergangenheit versetzt. Nein, nicht weil das Menü so pixelig wie in **C&C 1** wäre. Aber die Musik ist die Gleiche, da werden Erinnerungen an spannende Multiplayer-Duelle wach. Auch die Nervosität vor meinem ersten Match steigt – wie spielt sich Teil 3? So wie **Schlacht um Mittelerde**, mit dem es sich einen großen Teil der Technologie teilt? Oder trauen sich die Entwickler, die Quintes-



Fatal: Dem Angriff der **Nod-Avatare** haben die GDI nichts entgegenzusetzen. Die Mischung aus den Robotern und Panzern ist siegreich.

Nod überfällt eine GDI-Basis. Deren Truppen schlagen mit eilig herbeigezogenen Mammuts mit **Raketen-Upgrade** zurück.

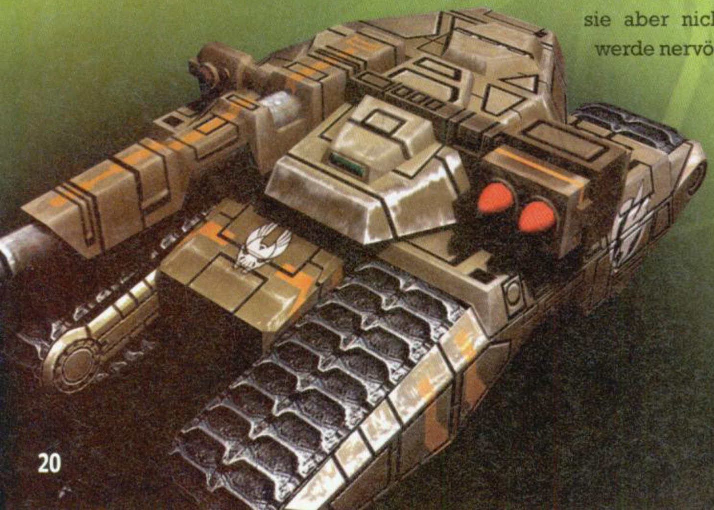
Die zahlreichen Spezialeffekte kommen in den **Nachtmissionen** gut zur Geltung. Viele Missionen spielen in Städten in den USA und Europa.

Schlagkräftige Mischung: GDI-Mechs, Mammuts und Laserinfanterie. Dank der Mech-Raketen wehrt sich der Trupp auch gegen **Luftangriffe**.

senz aus dem ersten **C&C** in ein modernes Gewand zu übernehmen? Gleich werde ich es wissen.

1. MINUTE

Nach kurzer Ladezeit lande ich auf der 2-Spieler-Karte. Als Partei habe ich Nod gewählt, mein Gegner GDI. Die Aliens stehen in unserer Version nicht zur Auswahl. Macht nichts, früher habe ich auch immer Nod gespielt, das sollte also helfen. Vor mir sehe ich das gute alte Hauptgebäude. Alles wie früher, denke ich, und suche nach den Schaltern, um weitere Gebäude zu bauen. Aha, die Minikarte ist wie früher rechts oben, also müssen darunter die entsprechenden Bau-Buttons sein. Sind sie aber nicht. Ich werde nervös... die ersten Sekunden waren bei **C&C 1** entscheidend – was, wenn mein Gegner mich mit einem schnellen Rush überfällt?



2. MINUTE

Ich klicke auf die Symbole unter der Karte – und siehe da, die Baumenüs klappen aus. Gebäude, Verteidigungsanlagen, Infanterie, Fahrzeuge und Flugvehikel sind dort von links nach rechts ausklappbar. Jetzt muss ich mich nur noch entscheiden: Kraftwerk, Hand von Nod (für die ersten Soldaten) oder Tiberiumfabrik? Ich gehe auf Nummer sicher, will das nahe Tiberiumfeld gleich abernten und klicke auf das Fabriksymbol. Wenige Sekunden später ist das Gebäude fertig und ich kann es platzieren. Doch hoppla, das geht anders als früher: Erst noch mal auf den Button mit dem fertigen Gebäude klicken, dann den Ort auswählen, wo es hin soll. Ich frage Mike Verdu nach dem Grund: »Das ist so, damit du mehrere Dinge gleichzeitig produzieren kannst.« Guter Punkt, früher musste man ja immer erst das fertige Gebäude platzieren, bevor es weiterging.

3. MINUTE

Jetzt habe ich es kapiert und baue die Fabrik direkt an das Tiberiumfeld. Um wertvolle Zeit zu sparen, drehe ich sie wie in **Schlacht um Mittelerde**, damit der Sammler direkt vor dem Feld aus der Fabrik rumpelt. So, jetzt muss ich aber Tempo zulegen: Schnell ein Kraftwerk gebaut, dann schaue ich mir endlich mal die Karte an. Ich starte auf der linken Seite in der Mitte,

In der völlig von Tiberium verseuchten **Roten Zone** stürmen Nod-Avatare mit Luftunterstützung einen Ableger der GDI-Basis.

scrolle schnell über die ganze Map. Klar, meinen Gegner kann ich wegen des Schlachtennebels nicht sehen, aber immerhin weiß ich jetzt, dass in der Mitte der Karte eine halb zerstörte Stadt liegt. Mike Vedu weist mich auf eine Plattform genau im Zentrum hin: »Die kannst du mit einem Ingenieur besetzen und kriegst zusätzliche Credits, solange du sie hältst.« Das klingt viel versprechend, die will ich!

4. MINUTE

Schnell baue ich drei Soldaten, die für mich die Karte erkunden sollen. Kaum sind sie da, melden sie sich mit einem zackigen »Für die Bruderschaft!« einsatzbereit. Harhar, gut so! Rahmen ziehen, Steuerung und 1 gedrückt – fertig ist mein Kommandotrupp. **C&C 3** spielt sich bis jetzt wie sein Großvater, was ich als sehr angenehm empfinde. Jetzt laufen meine Männlein los, durch die vielen kleinen und großen Trümmer der Stadt. Ich bin gespannt, wie die Wegfindung geworden ist – **C&C**-Veteranen verdrehen beim Gedanken an »Treffen sich zwei Sammler auf einer Brücke« heute noch gequält die Augen. Aber zumindest meiner kleiner Dreiertrupp kommt mit den vielen Hindernissen problemlos klar. Aber mal sehen, wie es später mit größeren Fahrzeugen läuft.

5. MINUTE

Während ich meine Männchen beobachte, blitzt plötzlich ein roter Stern auf der Minimap auf. Gleichzeitig tönt die Meldung, dass meine Basis angegriffen wird. Alarmstufe Rot! Ich drücke intuitiv auf [H], und wie früher rastet die Ansicht blitzschnell über meinem Stützpunkt ein. Himmel, mein Gegner hat einen 5er-Trupp direkt in meine Basis geschickt! Und ich habe keine Soldaten zur Verteidigung zurückgelassen. Ich Depp! Als Quittung ballern seine GDler auf meinen Sammler, der ungerührt weiter Tiberium erntet. Auch das weckt alte Erinnerungen... und da ich keine Soldaten in petto habe, muss der Sammler eben das tun, was er neben Sammeln am besten kann. Nein, nicht in die Feindbasis fahren, sondern Infanterie plattwalzen. Gesagt, getan. GDI-Offensive beendet. Puh!

6. MINUTE

Jetzt wird es Zeit, selbst in die Offensive zu gehen. Da ich aber aus Fehlern lerne, will ich gleichzeitig meine Basis sichern. Um die gefürchteten Tank Rushes zu entschärfen, gibt es in **Tiberium Wars** ein eigenes Menü für Verteidigungsanlagen. Damit baue ich einen Geschützturm. Der ist aber nicht einfach nur ein Turm, sondern vielmehr ein »Hub«, also ein Verteiler, der drei Ableger hat. Diese kann ich in einem gewissen Umkreis frei platzieren. Beziehungsweise könnte ich, aber ich scheitere an der Steuerung. Denn sobald der Hub platziert ist, kann ich nicht etwa gleich den ersten eigentlichen Turm setzen, sondern muss zuvor ein Icon rechts unten in der Ecke anklicken. Dann darf ich mit einem Fadenkreuz den Bauplatz markieren – per Rechtsklick, also ganz klassisch. Pustekuchen, nichts passiert. Erst bei sehr genauem Hinsehen fällt auf, dass

Infanterie kann unbeschädigte **Gebäude** besetzen und von dort aus geschützt Gegner angreifen. Die Häuser können aber komplett zerstört werden.

sich das Fadenkreuz von hellgrau in hellblau umfärbt, wenn der Untergrund fürs Bauen geeignet ist.

Mike Verdu kennt das Problem mit dem umständlich zu erreichenden Button und den zu ähnlichen Farben. »Wir arbeiten bereits daran«, sagt er. Kein Problem, schließlich spielen wir gerade eine sehr frühe Version, und es sind noch knapp vier Monate bis zur Veröffentlichung.

7. Minute

Den dritten Geschützableger platziere ich noch, dann schmeiße ich meine Produktionsanlagen an. Ich baue die Fabrik für eine Gruppe Scorpion-Panzer, lasse außerdem noch Raketeninfanteristen und normale Soldaten quasi vom Band laufen. Die Scorpions und die Soldaten fasse ich in einer Gruppe zusammen und schicke sie los, Richtung Kartenmitte. Mist, die sind ja unterschiedlich schnell – gut, dass es eine Funktion gibt, mit der sich die Gruppe der langsamsten Einheit anpasst. So wuseln meine Truppen nun im Gleichschritt durch den zerschossenen Häuserdschungel.

8. Minute

Was als Überraschungsangriff gedacht war, entpuppt sich als Fehler: Als sich meine Truppen durch die Kartenmitte gen Feindbasis kämpfen, kommt mir eine Rotte Orcas entgegen – Hilfe! Jetzt kann ich nur hoffen, dass meine Verteidigungstürme ausreichen. Doch Pustekuchen: Hätte ich nur vorher auf die sehr große, gut zu erkennende Einblendung bei angewählten Einheiten geschaut! Dort ist nämlich hervorragend zu erkennen, gegen welche andere Einheit die Gewählte besonders effektiv ist. Und bei welchem Gegner sie schwächelt. Darum können die Orcas ungestraft ihre Raketen auf meinen Sammler abfeuern, bevor sie zum Nachladen zurück in ihre Basis donnern. Ich setze meinen Angriff dennoch fort, vielleicht kann ich dem Gegner ja auch den Sammler plätten. Aber auch das endet in einem Fiasko, seine Mischung aus Soldaten, Raketenschützen und Panzern steht besser und ist zahlenmäßig überlegen.

9. Minute

Der nächste Orca-Angriff zerdeppert meine Energieversorgung. Mist: Sammler weg, Strom weg. Panik! Schnell wird ein neuer Sammler in Auftrag gegeben, was aber elendig lange dauert – ohne Saft wird eben langsamer produziert. Auch das kennen wir von früher.

Gemächlich kommt wieder Geld in die Kasse, weil mein Gegner nicht weiter angreift. Ein Fehler? Ich will es ausnutzen. Ein Stück nördlich von meiner Basis versammle ich die frisch produzierte Infanterie und will mit den Fußsoldaten seine Kraftwerke ausknipsen. Um Zeit zu gewinnen, bis ich genügend Credits für schwere Panzer habe und dann meinen Großangriff starte.

10. Minute

Ich lotse meine Mannen von Norden an seine Basis heran – damit hat er nicht gerechnet! Ich kann zwei Kraftwerke komplett zerstören, bevor er es merkt. Als ich beginne, mich über seine verhaltenen Reaktionen zu wundern, meldet die freundliche Computerstimme: »Unsere Basis wird angegriffen.« Zurück in meinem Hauptquartier sehe ich noch, wie meine Hand von Nod explodiert, und werde dann Zeuge, wie die Orcas mein Hauptgebäude einäschern. »Mission gescheitert«, schreibt das Spiel lakonisch auf den Bildschirm. Na toll.

Die folgende Partie dauert schon mehr als doppelt so lange, das Schlachtenglück liegt mal beim Gegner, mal bei mir. Das Stein-Schere-Papier-Prinzip funktioniert bereits sehr gut – sofern man weiß, welche Einheiten gegen welchen Kontrahenten besonders effektiv sind. Und wenn man seine Produktionsabläufe im

Selbst mit Mammuts und Juggernauts sind die **Nod-Obelisken** kaum zu knacken. Außer, man schaltet ihnen vorher den Strom ab ...

Schlaf kennt. Wichtig ist auch, das System der Upgrades zu beherrschen und richtig einzusetzen. Wer zu früh die dicksten Fahrzeuge baut und auch noch mit allen verfügbaren Ausbaustufen hochpäppelt, hat zwar eine sehr schlagkräftige Armee – aber auch eine mit großen Schwachpunkten gegen billige, schnell zu produzierende Einheiten der Gegenseite.

Das Upgrade-System dürfte auch der Knackpunkt beim Ausbalancieren der Einheiten werden. Eine Horde Mammuts mit Laser-Upgrade ist kaum zu schlagen, ebenso wie die aufgemotzten Nod-Avatare. Daran arbeitet EA Los Angeles natürlich noch, und außerdem ist ein Beta-Test mit der Community geplant, der das direkte Feedback von Spielern einfließen lassen soll. Allerdings spricht EA derzeit von einer Woche Testzeit, was unserer Ansicht nach nicht viel ist. Immerhin, es soll ein echter Beta-Test werden, keine verkappte Multiplayer-Demo wie noch bei **Schlacht um Mittelerde 2**.

Alles für die Community

Überhaupt legt Electronic Arts auffallend viel Wert auf die Community und will sie mit vielen Aktionen und Spielelementen gezielt unterstützen und fördern. So soll es einen kostenlosen Zuschauer-Client geben, mit dem Sie sich jederzeit in laufende Mehrspielergefechte einklinken und zuschauen können. Da die Kamera frei beweglich sein soll, dürfte es nicht lange dauern, bis die ersten Fan-Filme im Netz auftauchen. **Command & Conquer 3** bietet außerdem direkt im Menü anwählbare Unterstützung für Headsets, so dass Sie mit Ihrem Gegner oder Verbündeten sprechen können, ohne sich die Finger wund zu tippen.

Wer Turniere ausrichtet oder Multiplayer-Partien ins Internet übertragen will, kann außerdem eine Zeitverzögerung einstellen, mit der die Bilder ausgestrahlt werden. Das hilft Kommentatoren, oder beim Entfernen allzu deftiger Flüche. Damit das geplante Ladder-System sauber funktioniert, sollen die Spieler sich gegenseitig bewerten können. Sportsfreunde, die gerne mal kurz vor der drohenden Niederlage einen Rechnerabsturz vortäuschen, können somit gebrandmarkt werden. Zuverlässige Spieler sind dadurch natürlich umso leichter zu finden, was nicht nur Clans beim Rekrutieren helfen dürfte.

Florian Stangl

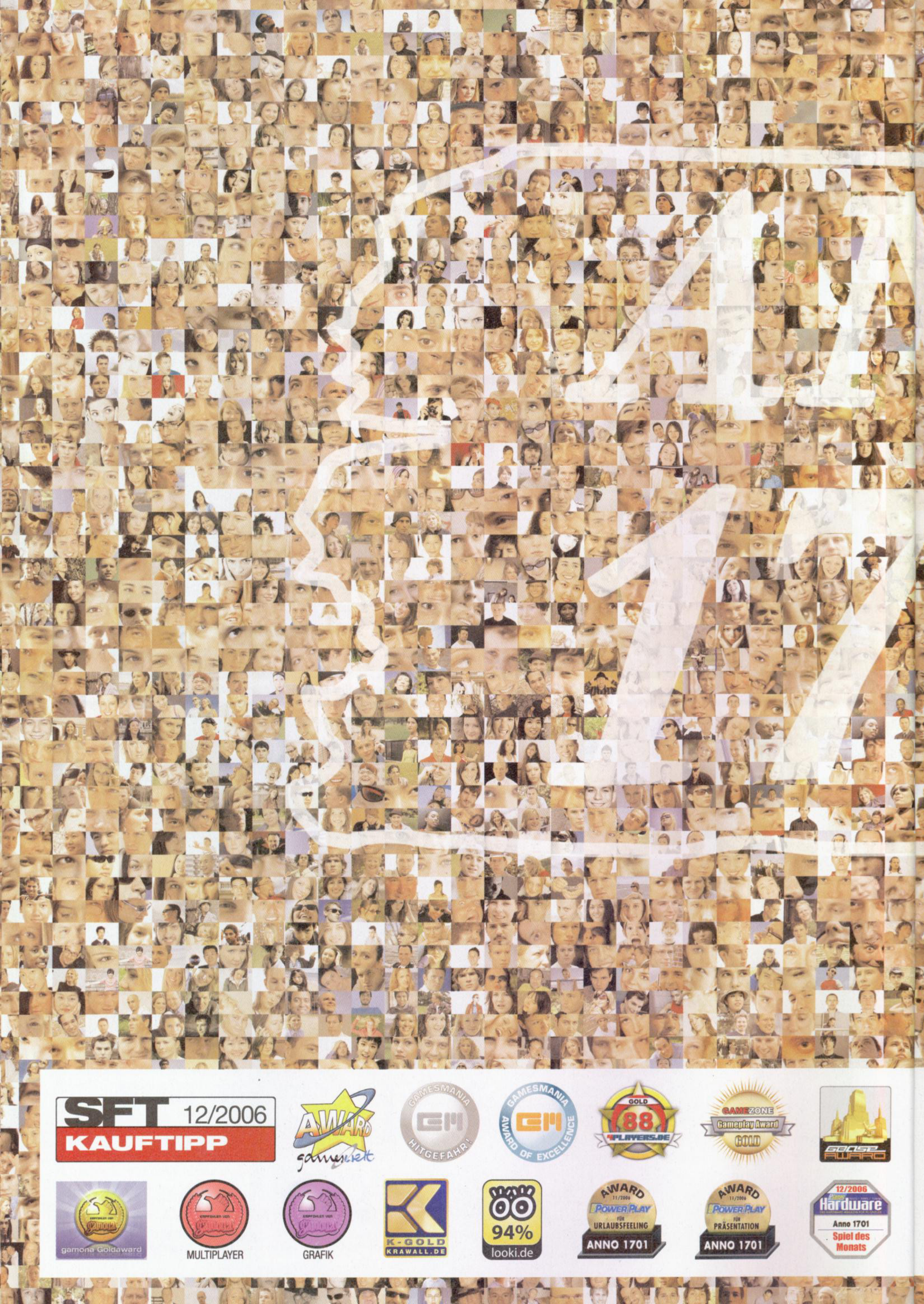
FLORIAN STANGL
Experte für Strategiespiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN
- schneller, direkter Multiplayer-Modus
- toll gemachte Video-Sequenzen
- viel versprechende Handlung
- Steuerung noch unausgegoren

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS
- Schlacht um Mittelerde 2 (03/2006: 90)
- C&C Generäle (2004)

FAZIT
Es spielt sich wie C&C 1 – zum Glück! Dank einiger Neuerungen wirkt C&C 3 aber topmodern, außerdem sind die Einheiten besser auf- und gegeneinander abgestimmt. Das bekannte Stein-Schere-Papier-Prinzip haben die Entwickler bis jetzt jedenfalls sehr gut im Griff. Die Macken bei der Steuerung kriegen die Jungs sicher noch bis ende März in den Griff. Und der Solomodus verspricht ebenfalls wieder den Flair des ersten Teils. Ich freue mich drauf!

Potenzial **HERVORRAGEND**



SFT 12/2006
KAUFTIPP
AWARD
GAMESMANIA
HITGEFAHR!
GAMESMANIA
AWARD OF EXCELLENCE
GOLD
88
4PLAYERS.DE
GAMEZONE
Gameplay Award
GOLD
gamona Goldaward
MULTIPLAYER
GRAFIK
K-GOLD
KRAWALL.DE
94%
looki.de
AWARD
POWER PLAY
URLAUBSFEELING
ANNO 1701
AWARD
POWER PLAY
PRÄSENTATION
ANNO 1701
12/2006
Hardware
Anno 1701
Spiel des Monats

Copyright © 2006 SUNFLOWERS GmbH. Alle Rechte vorbehalten. SUNFLOWERS und ANNO 1701 sind eingetragene Warenzeichen der SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. Deep Silver ist Warenzeichen der KOCH Media GmbH. Alle anderen verwendeten Logos oder Markennamen sind eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der jeweiligen Inhaber. Änderungen vorbehalten.

VIDEO

SILENT HUNTER 4

Schiffe versenken für Uncle Sam: Silent Hunter 4 kehrt zu den Ursprüngen der Serie zurück – in den erbitterten U-Boot-Krieg Amerikas gegen Japan im Pazifik.

FAKTEN

Genre	Simulation
Entwickler	Ubisoft Romania
Version	Präsentation
Termin	1. Quartal 2007

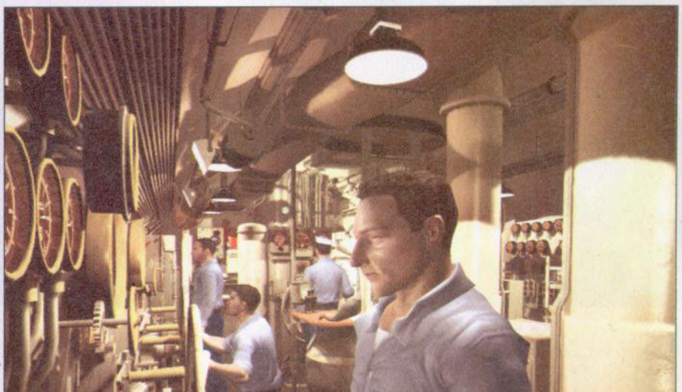
Auch wenn die Deutschen das U-Boot nicht erfunden haben, so kommt dem Volk der Dichter und Denker doch die zweifelhafte Ehre zu, diese Erfindung für den Kriegseinsatz perfektioniert zu haben. Bereits im ersten Weltkrieg ging die Kaiserliche Marine mit den schwimmenden Stahlsärgen auf Tonnagejagd, und als 1939 Weltkrieg Nummer zwei ausbrach, stachen die lautlosen Jäger erneut fürs Vaterland in See.

Die Kriegsmarine hatte außer Unterseebooten nicht viel zu bieten, hätte aber über den gnadenlosen Vernichtungskampf im Nordatlantik den Krieg beinahe zu Gunsten Hitlerdeutschlands entschieden. Eine effektive Rudeltaktik, erfahrene Kommandanten und solide Technik sorgten gerade in der so genannten »glücklichen Zeit« für immense Verluste auf Seiten der Alliierten. Kein Wunder also, dass die Begriffe U-Boot und Zweiter Weltkrieg noch heute Menschen in aller Welt automatisch an die »Grauen Wölfe« der deutschen Kriegmarine denken lässt.

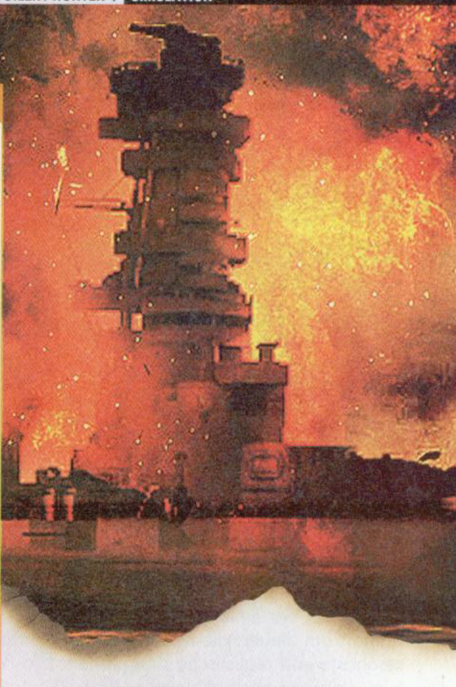
Was Ihr wollt

Insofern ist das Szenario für **Silent Hunter 4** schon fast als exotisch zu bezeichnen. Genau wie im ersten Teil der Serie treten wir hier nämlich als amerikanischer Kaleun zum feuchten Showdown in den Tiefen des Pazifiks an. Das Spiel basiert technisch zwar auf Teil drei, allerdings haben die Entwickler weit mehr getan, als bloß das Einsatzgebiet zu ändern. Neben technischen Verbesserungen ging es laut Aussage der Macher vor allem

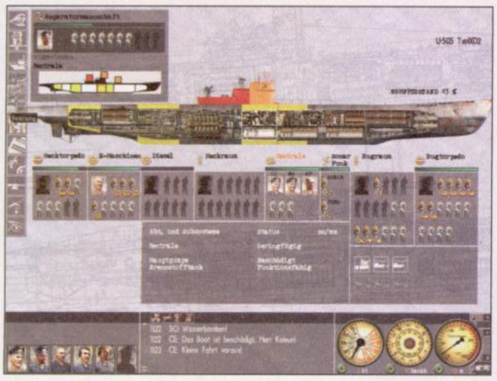
Tiefe Einblicke: Dank des verbesserten **Schadensmodells** sehen wir per externer Kamera in die Rümpfe unserer Opfer hinein.



Dustin Hoffman auf Feindfahrt? Die **Crew** wurde für Teil vier komplett überarbeitet und bewegt sich nun deutlich realistischer.



SILENT HUNTER 3 vs. SILENT HUNTER 4



Silent Hunter 3
Wir sehen das zwar ein wenig anders, aber laut Entwickler beschwerten sich viele Spieler von Silent Hunter 3 über das (angeblich) fummelige **Crew-Management**. Richtig ist allerdings, dass eine überlegte Einteilung unserer Matrosen den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage bedeuten kann. Daher müssen wir in Teil drei häufig in diesen Schirm schalten, nach dem Rechten sehen und ermüdete Krieger gegen frische austauschen.

Silent Hunter 4
Im Nachfolger ist die Mannschaftseinteilung komplett überarbeitet. Dabei halten sich die Macher an historische Realitäten und setzen auf ein System mit **drei Schichten**. Schicht eins tut Dienst (obere Leiste), Schicht zwei ist für Reparaturen eingeteilt (mittlere Leiste), und Schicht drei entspannt in den Kojen (untere Leiste). Das Spiel nimmt uns hier Arbeit ab und wechselt die Schichten auf Wunsch automatisch. Wer nachbessert, hat aber trotzdem Vorteile.

darum, bekannte Schwächen des Vorgängers auszumerzen. Dabei hat sich Ubisoft Romania umfassenden Input von der äußerst aktiven **Silent Hunter**-Community geholt, und deren Vorschläge und Wünsche so weit wie möglich für Teil vier umgesetzt.

Während der Präsentation der Beta waren es dann auch nicht die aufgebohrte Grafik oder das neue Schadensmodell, das die Entwickler uns zuerst zeigten. Stattdessen wurden wir auf das entschlackte Benutzerinterface hingewiesen, das mit verständlichen Piktogrammen und Tooltipps nun auch ungeübten Landratten den Schnelleinstieg in die Welt der unterseeischen Lauerjäger erleichtern soll.

Schrecklich schön

Angesichts der eindrucksvollen – weil verbesserten – Optik, ist der Hinweis auf Details auch nötig. Inmitten riesiger Seeschlachten mit minutiös nachgebauten Dickschiffen, realistisch animierten und beleuchteten Wellen, bombastischen Explosionen und brennend abstürzenden Flugzeugen dürften Einzelheiten wie die Schaltflächen im wahrsten Sinne des Wortes untergehen. Zum einen haben die Entwickler den Detailgrad der Pötte deutlich erhöht. Selbst winzige Details wie leichte Flak oder zerbrechliche Radarantennen sitzen bei den **Silent Hunter 4**-Schiffen an den korrekten Stellen.

Die Kähne sind aber nicht nur äußerlich akkurat, sondern auch an Stellen, die wir im Spiel nur selten zu sehen bekommen. In der Beta sind erst ein paar Schiffstypen damit ausgestattet, in der fertigen Version sollen alle potenzielle Ziele ein korrekt modelliertes Innenleben bekommen. Wenn wir also ein Schiff in zwei Teile schießen, können wir im Inneren die einzelnen Decks, die Ladung oder die Maschinen erkennen.

Ein Loch ist im Schiffsrumpf

Überhaupt haben die Macher viel Wert auf ein überzeugendes Schadensmodell gelegt. Während unsere Torpedos in Teil drei beim Einschlag höchstens einen Rußfleck auf dem Rumpf hinterließen, reißen sie im Nachfolger richtige Löcher in die Bordwand. Die sehen zwar – ähnlich wie in **IL-2 Sturmovik** – ein wenig nach Mottenfraß aus, werden aber anders als in der Flugsimulation korrekt berechnet. Sprich: Wenn wir mit einem Torpedo treffen, reißt das ein größeres Loch als eine Granate der Deckkanone. Zudem erscheinen die Beschädigungen exakt an der Einschlagsstelle, und werden nicht zufällig über die Schiffstextur gelegt.

Quadratischer Kreis?

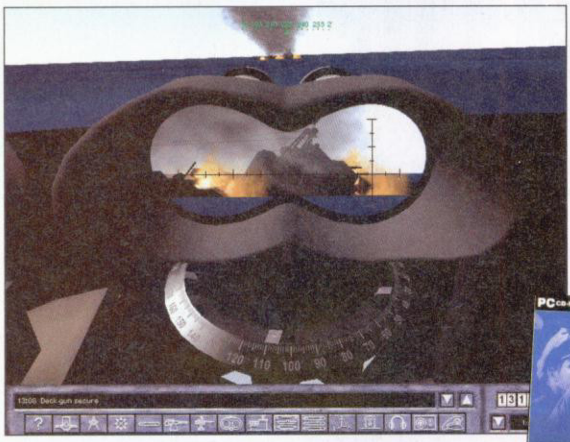
Was die Leistungsfähigkeit und den Hardware-Hunger der verbesserten Engine angeht, sind die

Feuerwasser: Dynamische Flammen und plastisch modellierte Rauchfahnen lassen angeschossene **Gegner** noch beeindruckender aussehen.

Nächtlicher Abschied: Die **Häfen** von Teil vier sollen dank zahlreicher Wasser- und Landeinheiten deutlich lebendiger wirken.

RÜCKBLICK: SILENT HUNTER 1-3

Silent Hunter 1, 1996
1996 stach der erste Silent Hunter im Pazifik in See. Damals am Steuer: die Macher von SSI, ihres Zeichens Spezialisten für beinharte und realistische Kriegsspiele à la Panzer General. Als Alternative zum – damals noch aktuellen – Klassiker Aces of the Deep bot auch Silent Hunter eine Videobibliothek mit Filmschnipseln und Interviews, in denen ehemalige U-Bootfahrer über den Krieg berichten.



Silent Hunter 2, 2001
Zurück in den Atlantik: Spielerisch und technisch enttäuschte dieser Jäger fast auf der ganzen Linie. Die Grafik: unzeitgemäß. Das Spielgefühl: einschläfernd. Atmosphäre: Fehlanzeige. Das lag wohl auch daran, dass Entwickler Aeon ständig in Verzug lag, geschasst wurde und Silent Hunter 2 schließlich von einem Studio namens Ultimation fertig gestellt wurde.

Silent Hunter 3, 2005
Wer sagt, dass Simulationen tot sind? Silent Hunter 3 ist nicht nur eine ausgezeichnete U-Boot-Sim, es verkaufte sich auch ganz ausgezeichnet. Neben der edlen Grafik dürften dafür vor allem die (auf niedrigem Realismusgrad) unkomplizierte Bedienung, die perfekt eingefangene Atmosphäre und das motivierende Crew-Management verantwortlich sein.

Entwickler äußerst optimistisch. Auf unsere Frage nach den voraussichtlichen Anforderungen hieß es: »Wenn **Silent Hunter 3** auf einem System vernünftig läuft, sollte dieser PC auch mit Teil vier keine Probleme haben.«

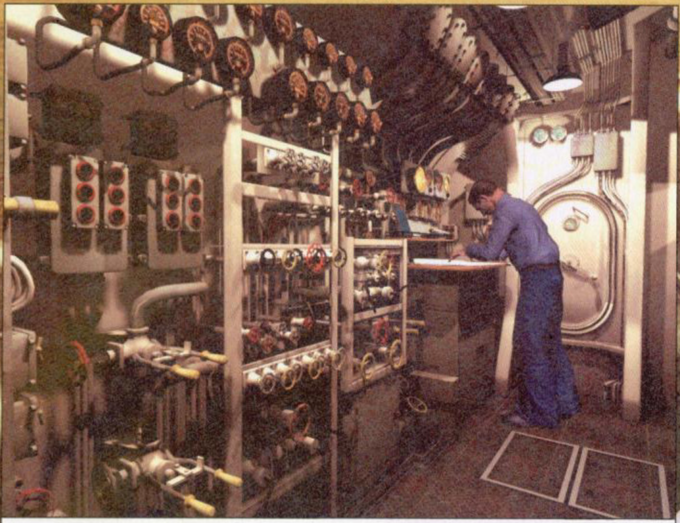
Angesichts der Edeloptik kann sich diese Aussage wohl nur auf die minimalen Grafikoptionen beziehen. Neben den detaillierteren Schiffen gibt's nämlich auch wesentlich hübschere Wellen, auf denen sich das Licht realistisch spiegelt. Zudem werden wir das Spiel mittels eingebauter Filter auf Kinolook trimmen können. Diese Filter wurden übrigens auch für einige unserer Screenshots benutzt, daher das körnige, fast künstlerische Aussehen der Bilder.

Apropos Wellen: Derzeit arbeiten die Entwickler noch an der Wasserphysik. Im Vorgänger ist die Höhe der Wellen technisch bedingt noch stark begrenzt. Gerade bei Einsätzen im stürmischen Atlantik ist das nicht gerade realistisch. Die Ubisoft-Macher sprechen für Teil vier davon, aus der Engine bis zu sieben Meter hohen Wellen heraus zu kitzeln. Und das, obwohl der Pazifik in der Realität ein relativ ruhiger Ozean ist. Ein möglicher Grund: Obwohl wir in **Silent Hunter 4** ausschließlich als amerikanischer Skipper unterwegs sind, beschränkt sich das Spiel nicht alleine auf das Einsatzgebiet pazifischer Ozean.

Einmal um die ganze Welt

Vielmehr sollen wir mit unserem Boot an wirklich jeden Punkt in den sieben Weltmeeren schippern können. Dafür haben die Entwickler eine Art virtuelle Weltkarte erschaffen, die sie mithilfe historischer Luftaufnahmen nachgebaut haben. Derzeit wird bei Ubisoft überlegt, den kompletten spielerischen Inhalt aus **Silent Hunter 3** mit in den Nachfolger einzubauen. In der Praxis würde

Im Fadenkreuz: Das **Benutzerinterface** wurde zwar überarbeitet, dürfte aber Kenner des Vorgängers vor keine allzu großen Rätsel stellen.



An den **Innenräumen** des Boots werkeln die Macher derzeit noch. Im fertigen Spiel werden alle Anzeigen und Kontrollen funktionieren.

Luftangriff: Die Piloten-KI hat in Teil vier neue Tricks auf Lager und fliegt beispielsweise Sturzflugangriffe auf schwimmende Ziele.

das bedeuten, dass wir mit unserem U-Boot von Hawaii in Richtung Südosten auslaufen, durch den (korrekt nachgebauten) Panamakanal schippern und in den Nordatlantik gelangen können, in dem sich amerikanische Geleitzüge und deutsche U-Boote tummeln.

Keine Dynamik

Historischen Sinn ergibt das freilich nicht, besonders nicht in der Karriere. Die interessierte uns beim Entwicklertermin natürlich am meisten. Die schlechte Nachricht gleich vorweg: Eine vollkommen dynamische Kampagne bietet auch **Silent Hunter 4** nicht. Die gute Nachricht: Wenigstens haben sich die Entwickler alle Mühe gegeben, uns einen möglichst realistisch nachgestellten U-Boot-Krieg zu präsentieren. So läuft eine Karriere innerhalb fester Daten ab, startet frühestens mit dem Eintritt der USA in den Krieg (Dezember 1941) und endet spätestens mit der Kapitulation des japanischen Kaiserreichs im Jahr 1945.

Liebes Tagebuch ...

Im riesigen Kriegsgebiet herrscht historische Korrektheit. Diese Genauigkeit erstreckt sich nicht nur auf die unmittelbare Umgebung des Spielers. Wenn ein Convoy in der Realität an einem bestimmten Datum an einer bestimmten Stelle war, dann werden wir ihn in **Silent Hunter 4** dort finden.

Unsere Laufbahn soll allerdings nicht nur aus »Fahre in Planquadrat XY und versenke Schiffe«-Missionen bestehen. Das Oberkommando wird ab und an die Befehle ändern, wenn wir schon auf hoher See unterwegs sind. Dann erhalten wir etwa Order, einen abgeschossenen Piloten aus dem Meer zu fischen oder ein Schlachtschiff aufzuspüren und zu versenken. Gegen Ende des Krieges schließlich soll es besonders kitzelige Spezialeinsätze geben, da zu dieser Zeit in der Realität keine wirkliche Bedrohung mehr von der japanischen Flotte ausging.

Einer gegen alle

Der Mehrspielerpart bereitet Ubisoft wohl noch schlaflose Nächte. Das Problem: Wie kann man eine Spieler-gegen-Spieler-Option einbauen, ohne reichlich unrealistische Kämpfe U-Boot kontra U-Boot zu inszenieren?

Die Lösung: Derzeit ist ein Modus geplant, in dem Spieler als Rudel gegen einen Konvoi antreten. Ein alter Hut? Nicht in diesem Fall, denn in **Silent Hunter 4** soll dieser Geleitzug von einem weiteren Spieler gesteuert werden, der über ein simples Befehlssystem (nach links steuern, Wasserbomben werfen) seine Schiffe beschützt und die getauchten Jäger erlegen muss. Ob dieser Modus es in die Verkaufsfassung schafft, ist allerdings noch nicht klar.

→ **Sascha Gliss**

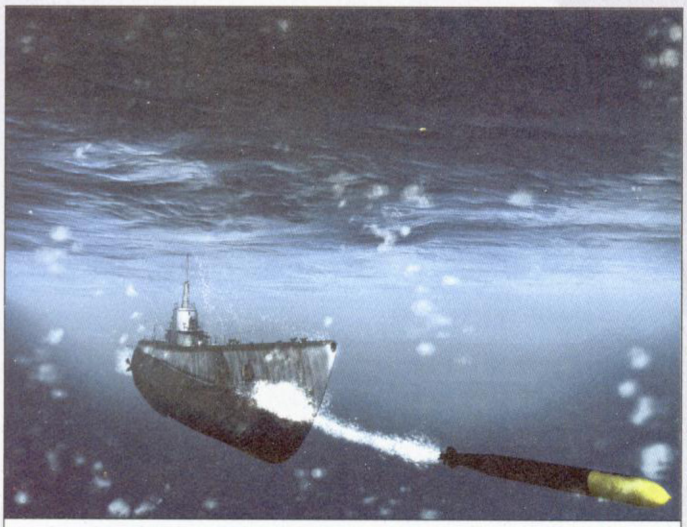
SASCHA GLISS
Experte für Simulationen

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN
- riesiges Einsatzgebiet
- wunderschöne Grafik
- beeindruckendes Schadensmodell
- keine dynamische Kampagne

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS
- Blazing Angels (05/2006: **41**)
- Silent Hunter 3 (04/2005: **82**)

FAZIT
»Der Pazifik ist nicht gerade mein Lieblingsszenario. Mehr kann ich Silent Hunter 4 derzeit aber wirklich nicht vorwerfen. Die Grafik ist erste Kajüte, das entschlackte Benutzerinterface und zig Detailverbesserungen sollten selbst anspruchsvollste Kaleuns zufrieden stellen. Der Hammer ist allerdings das Einsatzgebiet: In welchem anderen Spiel können wir buchstäblich in der ganzen Welt herumschippern? «

Potenzial **SEHR GUT**



Verfremdet, aber kein Fake: Mit den richtigen Grafikoptionen (und entsprechender Hardware) sieht das Spiel fast wie ein alter Film aus.

Wolf im Wolfsrudel: Das spontane **Auftauchen** neben Feindschiffen ist aufgrund der cleveren und treffsicheren KI keine gute Idee.

Achtung, falsche Perspektive: Grundsätzlich erleben wir die Fantasywelt Ancaria von schräg oben. Dabei dürfen wir natürlich stufenlos sehr nah ans Geschehen heranzoomen. Unsere schlagkräftige **Seraphim** erwehrt sich hier der Angriff einiger finsterer Kobolde.

SACRED 2

Schicker, größer, bunter: Die Präsentation von Sacred 2 ist fantastisch! Übertrumpft das Rollenspiel seine Vorgänger?

FAKTEN

Genre	Action-Rollenspiel
Entwickler	Ascaron
Version	Präsentation
Termin	Oktober 2007

Sacré bleu, es wurde aber mal Zeit, dass Ascaron uns den aktuellen Stand bezüglich **Sacred 2** präsentiert. Tolle Bilder sahen wir schon zur E3, daneben gab's bis auf einen Haufen Mutmaßungen nicht viel Konkretes zu hören. Nun haben wir endlich einen Blick auf eine sehr frühe Version des Action-Rollenspiels werfen können.

SERAPHIM ... GESUNDHEIT!

Die meisten Klassen des Vorgängers – darunter die bissige Vampir-Lady und der hünenhafte Gladiator – hat Ascaron ins virtuelle Altersheim geschickt. Überlebt hat die Ausmusterung einzig die ebenso engelhafte wie tödliche Seraphim. Zusätzlich stehen fünf brandneue Helden für unseren Streifzug durch Ancaria bereit – welche das im Einzelnen sind, darüber schweigt sich Ascaron noch aus. Immerhin ließen sich die Entwickler zum einen das Wörtchen »Dryade« entlocken – ob es sich dabei etwa um eine neue Form der aus dem Vorgänger bekannten Waldelfen handelt? Zum anderen soll ein gewisser »Inquisitor« eine Rolle spielen – weitere Details sind aber noch streng geheim.

Die Seraphim allein ist aber schon beeindruckend genug, was keines-

Interessantes und gut umgesetztes Gegnerdesign: Der große **Troll** ist butterweich animiert. Manche Monster überragen uns ums Vielfache.

Keine Bange, die **Henne** unten rechts ist nicht unser einziger Wegbegleiter. Sacred 2 bietet auch einen groß angelegten Mehrspielermodus.

Die architektonisch stimmigen **Gebäude** passen gut zur Umgebung. Beim Betreten verschwindet das Dach und gibt die Sicht ins Innere frei.

Im Dungeon ist es duster: In den zufällig generierten Verliesen machen sich die schicken **Beleuchtungseffekte** (siehe Schild) besonders gut.

wegs nur an der knappen Bekleidung liegt. Während der Charaktergenerierung soll sich die Dame freilich optisch unseren Bedürfnissen anpassen lassen, das Geschlecht ist aber festgelegt. In Aktion setzt sie auf kräftige Nahkampf-Attacken und feuert imposante Lichtzauber auf die Gegner. Wir staunen über die effektreiche Inszenierung; die Engine ist Eigenentwicklung von Ascaron und wurde für **Sacred 2** von Grund auf neu programmiert. Ein Physiksystem ist natürlich Ehrensache.

Es werde Licht!

Doch nicht nur unsere schlagkräftige Madame ist eine Augenweide: die Welt Ancaria war noch nie so schön. Realistische Tag- und Nachtwechsel, üppige Vegetation und architektonisch ausgefeilte Gebäude aus unterschiedlichen Stilen und Epochen schmücken die insgesamt sechs begehbaren, riesigen Regionen. Selbstverständlich verlegt sich der Kampf dann und wann auch unter Tage – die Dungeons machen aber noch einen etwas eintönigen Eindruck, sollen aber immerhin im fertigen Spiel jedes Mal zufällig generiert werden. Dafür sind die Gegner klasse: Die witzig-fies aussehenden Kobolde etwa sind extrem detailreich modelliert. Auch gewaltige Bossgegner wie ein riesiger Golem, der zum Erfüllen einer Quest in seine steinigen Einzelteile zerlegt werden muss, machen einiges her – die teilweise doch etwas fitzeligen Monsterchen aus **Sacred** und **Sacred: Underworld** sind damit endlich Geschichte.

Freiheit, die ich skille

Das Geschehen erleben Sie von schräg oben, Ihren Helden bewegen Sie per Mausklick durch die Gegend. Eventuell ist zusätzlich eine Steuerung per WASD möglich, wie etwa in **Guild Wars** – darüber haben die Entwickler aber noch nicht entschieden. Im Gegensatz zum Vorgänger gibt's nach einer gewissen Spieldauer nun endlich auch Reittiere – neben ordinären Pferden werden uns auch weitaus fantasievollere Geschöpfe auf die Schultern nehmen.

Mit fortschreitender Spieldauer sammeln Sie Erfahrungspunkte, die Sie in Ihren Talentbaum investieren können. **Sacred 2** erlaubt netterweise eine relativ freie Skillverteilung. Die jeweils drei Kategorien eines Charakters (Magie, Kampf, Technik) dürfen in mehreren Stufen ausgebaut werden, außerdem sind eine Menge verschiedener zusätzliche Fähigkeiten erlern- und erweiterbar, etwa eine spezielle Blitzattacke.

Simon Fistrich

SIMON FISTRICH
Experte für Rollenspiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN
- sehr schöne Grafik
- tolles Gegnerdesign
- freies Skillsystem
- lebendige Spielwelt

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS
- Sacred (erschienen: 2004)
- Sacred Underworld (04/2005: 81)

FAZIT
»Insbesondere die detail- und einfallsreichen Charaktere und die einfache Handhabung machen aus Sacred 2 mehr als nur einen weiteren Diablo-Klon. Wenn Quests und Story stimmen, steht uns ein weiteres Suchtspiel ins Haus. Hoffentlich bleibt uns nur ein Bug-Debakel wie beim ersten Teil erspart!«

Potenzial **SEHR GUT**

Unser **Schiffchen** sticht in See: In Bounty Bay Online können wir als Händler, Entdecker, Pirat, Bauer oder Handwerker die sieben Weltmeere bereisen und fremde Länder entdecken. Hier versuchen wir mit unserem lahmen Boot einem Piratenschiff hinterher zu setzen. Leider verlieren wir das Rennen.

BOUNTY BAY ONLINE

Wir reisen zurück in die Zeiten, als Piraterie nicht verboten ist, Kapitäne Bärte tragen, ein Handel mit einer Buddel Rum begossen wird. Und wir machen können, was wir wollen.

FAKTEN

Genre	Online-Rollenspiel
Entwickler	Suzhou Snail
Version	Beta
Termin	1. Quartal 2007

Willkommen im Zeitalter der Entdecker und Seefahrer, in der Zeit von Piraten und Händlern, willkommen beim Online-Rollenspiel **Bounty Bay Online**. In der weiten Welt des 16. und 17. Jahrhunderts schippern angehende Seebären mit Segelschiffen um die Erde, versenken Piraten und handeln mit seltenen Gewürzen.

Wir haben uns schon einmal in die Seefahrer-Kluft geschmissen und für Sie die Vergangenheit besucht. Wem übrigens der Name **Bounty Bay Online** bekannt vorkommen sollte: Das Spiel stammt ursprünglich aus Asien und erfreut sich dort großer Beliebtheit. Grund genug für Hersteller Frogster und Yushò Games, das Spiel nach Europa zu holen. Allerdings wurde das Spiel »europäischer« gemacht – damit auch die hiesigen Entdecker Spaß haben.

Zurück in die Vergangenheit

Wir reisen also zurück in das Zeitalter der Nautik, als es noch keinen Strom gab und Wasser nur in Flüssen floss. Nach dem Einloggen finden wir uns im griechischen Athen wieder, in unseren Händen ein Fernrohr und ein Sextant, und in der Hafenmole schwimmt unser eigenes kleines Schiff. Ein richtig hübsches, das fast aus **Anno 1701** stammen könnte.

Um historisch korrekt zu bleiben: Wir können nur Menschen spielen. Keine Elfen, keine Zwerge, keine Drachen, Orcs, Goblins, Trolle. Im Gegensatz zur breiten Fantasy-Masse geht's in **Bounty Bay Online** erfrischend bodenständig zu.

Entdecken oder versenken?

Wir wählen aus fünf Charakter-Klassen. Entweder wird unser Männlein (alternativ unser Weiblein) ein fleißiger Bauer, ein ebenso fleißiger Handwerker, ein gewiefter Händler oder ein schnittiger Entdecker. Die fünfte Klasse ist der listige Pirat. Als Bauer heißt es aber noch lange nicht, dass er nicht auch mal mit seinem Kahn die See befahren kann. Sein Schiff ist aber erheblich langsamer als das des Entdeckers. Piratenschiffe sind besser gerüstet, Händler verstehen sich sehr gut darauf, ihre Waren teuer an

Je nachdem, welche **Klasse** wir wählen, können wir unser Schiff umbauen und es schneller, hübscher und langlebiger machen.

Bei jeder Tätigkeit sammeln wir **Erfahrungspunkte** – und werden so beim Segeln, Holzfällen oder Kämpfen besser.

Ein **Trainer** für alle: Hier lernen wir als Pirat eine Kampffähigkeit und eine Waffenart. Die Waffe bekommen gleich dazu.

In den **Hinterlanden** finden wir Questgeber und Rohstoffe, um zum Beispiel Tische, Lederwaren oder Tücher herzustellen.

den Mann zu bringen. Die sie vorher von Handwerken und Bauern kaufen müssen. Jede Klasse hat also ihre Vor- und Nachteile.

Leinen los!

Wir entscheiden uns für einen Entdecker – und natürlich hält es uns nicht lange im Athener Hafen. Mit Linksklick auf den Boden bewegen wir uns vorwärts, allerdings funktioniert die Wegfindung noch nicht so gut. Deswegen bleiben wir oft an Kisten hängen. Trotzdem schaffen wir es zum Werftmeister, und beladen unser Schiff mit wenigen Mausklicks mit Proviant und Matrosen. Beides brauchen wir, um überhaupt losfahren zu können – denn selbst auf einem kleinen Schiff können wir nicht alles selbst erledigen. Und wir packen ein paar Kanonen ein. Man kann ja nie wissen, wem wir begegnen.

Wir verlassen den Hafen und wechseln aus der Verfolger- in die Vogelperspektive. Nun können wir herauszoomen und uns anschauen, wo welche Länder liegen – und mit welchen wir verfeindet sind. Denn wir können Nationalitäten annehmen und wechseln. Zum Beispiel ist es nicht sehr clever, als Engländer durch die Meerenge von Gibraltar zu segeln – und mit Spanien auf dem Kriegsfuß steht.

Landratte

Neben der weiten See gibt's natürlich auch andere Länder zu entdecken – genau genommen die ganze Welt. Für jedes Land, das Ihr Charakter entdeckt, gibt es Belohnungen. Das gilt aber nicht nur für Länder, sondern auch für Tiere, berühmte Gebäude und das Erfüllen von Quests. Natürlich finden Sie auf hoher See keine Ziege – die gibt's im Hinterland, von dem es hinter jeder der insgesamt 60 Städte eines gibt; vom Aussehen her dem jeweiligen Landstrich angepasst, inklusive Flora und Fauna. Auch wenn die Landschaften jetzt noch etwas eintönig wirken, finden Handwerker und Bauern dort Materialien und Rohstoffe für ihre Waren: Pflanzensamen für Getreide, Bäume für Holz, Tiere für Leder.

Fehdehandschuh

Wenn wir eine Tätigkeit oft machen, werden wir darin besser. Das heißt, wenn wir lange und oft mit dem Schiff unterwegs sind, bekommen wir Erfahrungspunkte. Oder wenn wir Tiere umhauen, Schiffe bombardieren, Tische herstellen – jede Tätigkeit bringt Erfahrungspunkte, damit wir unseren Beruf besser ausüben.

Und geben uns andere Spieler mal viel auf die Mütze, während wir die Küsten abfahren, dann gibt's Saures. Denn das offene Meer ist ein Gebiet, in dem sich Spieler duellieren können. Über 100 Schiffe können an den Schlachten teilnehmen. Wenn wir lieber festen Boden unter den Füßen haben wollen, dann messen wir uns in Arenen mit anderen Recken im Säbelkampf.

Susanne Braun

SUSANNE BRAUN
Expertin für Rollenspiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN
- viel Abwechslung
- bombardieren, handeln und schippern
- Wegfindung noch nicht optimal
- Landschaften optisch nicht sehr hübsch

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS
- keine (neu gegründetes Team)

FAZIT
»Bounty Bay Online bietet mir jetzt schon sehr viel Abwechslung. Will ich nicht mehr segeln, kann ich neue Tiere und Länder entdecken gehen. Will ich nicht mehr Kräuter sammeln, kann ich ein Piratennest ausheben – und werde dafür sogar noch mit Erfahrungspunkten belohnt. Die Grafik könnte noch hübscher sein, die Wegfindung noch ein wenig besser. Aber ansonsten macht die Abenteuerreise Spaß. Sind die kleinen Mängel behoben, wird Bounty Bay bestimmt einen langen Ausflug wert sein.«

Potenzial **GUT**

Unser erstes Rätsel: Wie kriegen wir das Killerkaninchen aus seinem Bau? Am unteren Bildschirmrand: **das Inventar**. Simon 4 verwendet klassische Point&Click-Steuerung mit intelligentem Cursor.

Der Schein trügt. Zwischen Zauberer Simon und **Alix** steht es nicht mehr zum Besten.

Schade: Die **Dialoge** sind nicht nur lang, sondern zum größten Teil auch langweilig.

SIMON THE SORCERER 4

Der Zauberlehrling ist zurück! Wir haben uns durch eine Vorabversion des lang erwarteten Nachfolgers der legendären Adventure-Serie geknobelt.

FAKTEN

Genre	Adventure
Entwickler	Silver Style
Version	Pressedemo
Termin	Februar 2007

ERFINDER DABEI

In der ersten Vorschau vor zwei Ausgaben hatten wir uns noch gewundert, dass Simon Woodroffe, der Schöpfer des Originals, von seiner angeblichen Mitarbeit an Simon the Sorcerer 4 nichts wusste. Nun steht fest: Woodroffe war nicht von Beginn an dabei, ist allerdings mittlerweile in die Entwicklung eingebunden und gibt den Machern von Silver Style Feedback zum Konzept.

Älter ist er geworden, unser Simon. Der Zopf ist weg, die Pausbacken sind verschwunden – und ist das etwa Flaum auf der Oberlippe? Dass älter nicht unbedingt reifer bedeutet, beweist er allerdings bereits im Intro. Simon kriegt sich tierisch mit seinem kleinen Bruder in die Haare, der ihn per Fernbedienungsweitwurf ins Reich der Träume schickt. Zum Glück! Dort erscheint dem Zauberlehrling nämlich seine alte Flamme Alix. Und schlägt Alarm – das Märchenreich ist in Gefahr!

Simon der Schwindler

Also durchstöbern wir Simons Bude nach einem Energy-Drink, tanken seinen berühmten Kleiderschrank-Teleporter auf, und ab geht die Post. Unser Willkommensgruß fällt allerdings etwas frostiger aus, als wir erwartet hatten. Alix will sich an ihren Hilferuf nicht erinnern. Im Gegenteil, sie will mit Simon Schluss machen. Simon, ein Langweiler? Ein Ordnungsfanatiker? Das passt so gar nicht zu dem Chaoten, den wir lieb gewonnenen haben. Hier treibt wohl ein Doppelgänger sein Unwesen.

Überall treffen wir auf Spuren des Hochstaplers: Der Frau des Schreiners sollen wir Hilfe versprochen haben. Doch wobei? Die Dame ist nicht aufzutreiben. Und ihre Tochter, das kleine Rotkäppchen, will uns nur weiterhelfen, wenn wir ihr ihre Kappe wieder besorgen, die sie im Hasenloch verloren hat – Nervensäge!

Achtung, Killerkaninchen!

Doch im Kaninchenbau haust ein echtes Killerkarnickel, das uns vor das erste richtige Rätsel stellt: Wie kommen wir an die Mütze, ohne einen Finger zu verlieren? Eine Falle muss her! Das Holz dafür bekommen wir vom Holzfäller, wenn wir lieb fragen. Der Schreiner bastelt uns netterweise einen Käfig. Nur, wie locken wir jetzt den Hasen an? Den Löwenzahn, den wir am Wegesrand gepflückt haben, verschmäht er jedenfalls. Die Lösung: Wir aromatisieren das Grünzeug mit etwas Wildschweinblut. Hase im Sack, Kappe geschnappt, und Rotkäppchen führt uns zu Muttern.

Zwar dauerte die Demo nur etwa eine halbe Stunde, die hat uns aber gefallen. Die Märchenwelt ist nicht nur hübsch, sondern auch stimmig, vieles erkennen wir von früher wieder. Die Puzzles sind nachvollziehbar, keine Spur von langen Laufwegen oder Wiederholungen.

Rüdiger Steidle

RÜDIGER STEIDLE
Experte für Rollenspiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- alte Bekannte mit von der Partie
- sehenswerte Hintergründe und Figuren
- durchdachte Rätsel und Aufgaben
- schwache Dialoge

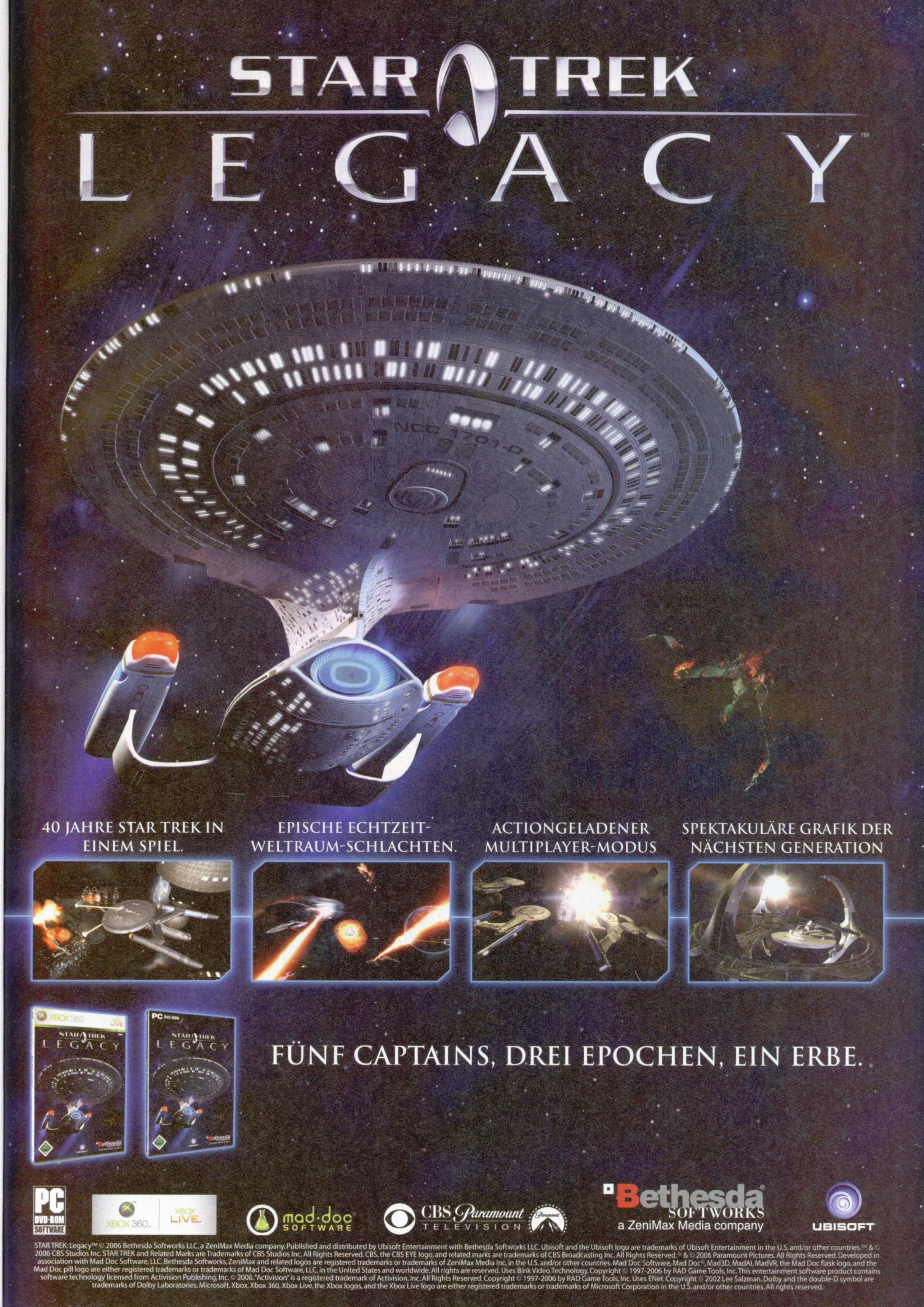
BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- The Fall (01/2005: 77)
- Soldiers of Anarchy (2003)

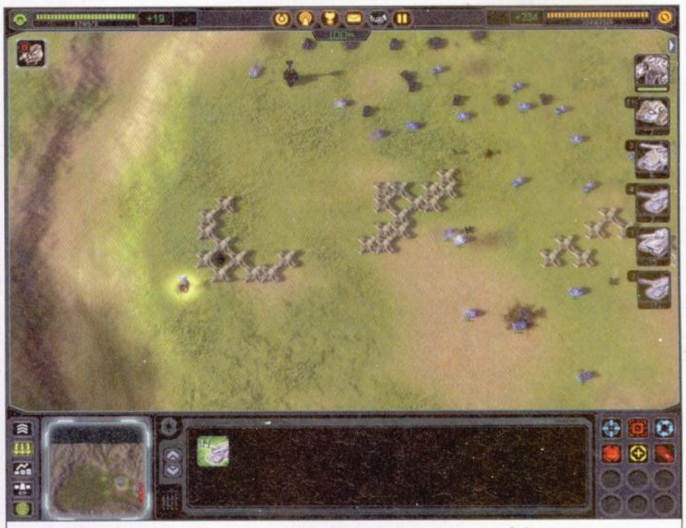
FAZIT

»Eine hübsche Märchenwelt, logische Puzzles, sympathische Charaktere – Simon 4 könnte das Adventure-Highlight 2007 werden. Wenn nicht die Dialoge wären. Die sind langatmig und nichts sagend und lassen Witz und Esprit von früher vermissen. Bitte nachbessern!«

Potenzial **GUT**


STAR TREK
LEGACY
40 JAHRE STAR TREK IN EINEM SPIEL.
EPISCHE ECHTZEIT-WELTRAUM-SCHLACHTEN.
ACTIONGELADENER MULTIPLAYER-MODUS
SPEKTAKULÄRE GRAFIK DER NÄCHSTEN GENERATION
FÜNF CAPTAINS, DREI EPOCHEN, EIN ERBE.
PC DVD-ROM SOFTWARE
XBOX 360
XBOX LIVE
mad·doc SOFTWARE
CBS Paramount TELEVISION
Bethesda SOFTWORKS
a ZeniMax Media company
UBISOFT
STAR TREK: Legacy™ © 2006 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Published and distributed by Ubisoft Entertainment with Bethesda Softworks LLC. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.™ & © 2006 CBS Studios Inc. STAR TREK and Related Marks are Trademarks of CBS Studios Inc. All Rights Reserved. CBS, the CBS EYE logo, and related marks are trademarks of CBS Broadcasting Inc. All Rights Reserved. ® & © 2006 Paramount Pictures. All Rights Reserved. Developed in association with Mad Doc Software, LLC. Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Mad Doc Software, Mad Doc®, Mad3D, MadAI, MadVR, the Mad Doc flask logo, and the Mad Doc pill logo are either registered trademarks or trademarks of Mad Doc Software, LLC, in the United States and worldwide. All rights are reserved. Uses Bink Video Technology. Copyright © 1997-2006 by RAD Game Tools, Inc. This entertainment software product contains software technology licensed from Activision Publishing, Inc. © 2006. "Activision" is a registered trademark of Activision, Inc. All Rights Reserved. Copyright © 1997-2006 by RAD Game Tools, Inc. Uses ENet. Copyright © 2002 Lee Salzman. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, the Xbox logos, and the Xbox Live logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All rights reserved.

Planungsphase: Vor einem Großangriff auf die roten **Cybrans** ziehen wir unsere Einheiten in heraus gezoomter Perspektive zusammen.



Angriffsphase: Um das **Kampfgeschehen** genau zu verfolgen, zoomen wir in die Schlacht hinein. So lässt sich die Armee präziser steuern.

SUPREME COMMANDER

Nur nicht die Übersicht verlieren: Chris Taylors jüngster Strategiestreich hat die vielleicht größten Karten, auf denen wir jemals Truppen in Echtzeit verschieben konnten.

FAKTEN

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	Gas Powered Games
Version	Beta
Termin	1. Quartal 2007

Die Zukunft der Menschheit sieht finster aus. Dank Warp-Portalen ist zwar der Flug zu den Sternen und das Kolonialisieren fremder Planeten Realität geworden. Allerdings regieren auch in der Zukunft Unvernunft und Intoleranz. Einige Jahre vor Start der **Supreme Commander**-Story ist es unseren Nachfahren gelungen, menschliche Hirne mit Computern zu verbinden. Die so vernetzten Geschöpfe nennen sich Cybrans. Da sie mit der entsprechenden Software leicht kontrollierbar sind, werden sie von den übrigen Erdbewohnern als Sklaven missbraucht. Bis eines Tages der Erfinder der Cybran-Technologie seine Kreaturen um sich schart und mit ihnen in den Weltraum fliegt, um eine bessere Welt zu erschaffen.

Rosso, Giallo oder Blu?

Die Cybrans sind natürlich eine der drei Fraktionen im Spiel. Die zweite Partei, die Aeons, sind ebenfalls Menschen, die sich allerdings zu religiösen Eiferern gewandelt haben und die Galaxis von den »Ungläubigen« säubern wollen. Fraktion Nummer drei ist die Vereinte Erden-Föderation, repräsentiert also folgerichtig den Rest der Menschheit. Oder, um die fürs Spiel wirklich wichtigen Informationen auf den Punkt zu bringen: Cybrans sind rot, Aeons sind grün, die Föderation ist blau. Immerhin befinden wir uns hier in einem Spiel von Chris »**Total Annihilation**« Taylor, und dessen Produkte sind nicht gerade für ihre mitreißenden Storys oder originellen Spielwelten bekannt.

Tastenwirrwarr

Auch **Supreme Commander** dürfte Teilzeit-Strategen beim ersten Kontakt einen gehörigen Schrecken einjagen. Wie in der guten alten Zeit der Computerspiele beansprucht das Benutzerinterface nämlich einen gehörigen Batzen des Bildschirms. Zudem gibt es sich nicht gerade einsteigerfreundlich: Mehr als 30 Schaltflächen

Die erste Karte mit komplett heraus gezoomter **Kamera** und bei maximaler Vergrößerung (kleines Bild).

www.cynamite.de

Die üblichen Verdächtigen im **Kampagnenauswahlschirm**. In unserer Vorabversion war nur der Erden-Feldzug enthalten (blau).

Wir warpen per **Dimensionstor** in den Krieg. Die Story wird in Zwischensequenzen und Dialogen auf dem Schlachtfeld weiter gesponnen.

und eine Vielzahl von Anzeigen ermöglichen die Kontrolle der eigenen Truppen und halten uns über die Rohstoffversorgung auf dem Laufenden. Gekämpft wird dabei auf Schlachtfeldern, deren Größe das Wort »riesig« nur unzureichend beschreibt. Gerade in späteren Missionen bewegen wir unsere Armee auf Karten, die sich über 2.000 Quadratkilometer und mehr erstrecken.

Nah dran, weit weg

Die Übersicht behalten wir dabei per Zoomfunktion. So lässt sich die Kamera nah genug ans Geschehen fahren, um das Mündungsfeuer unserer Panzer zu sehen. Sobald wir weit genug heraus zoomen, schaltet das Spiel die Ansicht automatisch um, und die 3D-Einheiten verwandeln sich in simple Icons. Gerade bei größeren Konflikten sorgt das für die nötige Übersicht, zum pixelgenauen Bauen ist diese Perspektive aber denkbar ungeeignet. Deshalb unterstützt **Supreme Commander** sogar zwei Monitore, sodass wir uns Übersichts- und die Gefechtskarte voneinander getrennt anzeigen lassen können. Falls jemand so wahnsinnig ist ...

Annihilation – reloaded?

Grundsätzlich ist das Spielprinzip aber nicht ganz so verwirrend, wie es die komplizierte Benutzeroberfläche auf den ersten Blick vermuten lässt. Als Supreme Commander stehen wir in einer Art Battlemech mit unseren Truppen auf dem Schlachtfeld. Bei Missionsstart ist dieser Kampfroboter unsere einzige Einheit. Das ändert sich allerdings schnell, denn der Mech kann nicht nur Feindvehikel zerstören, sondern auch die wichtigsten Grundgebäude aus dem Boden stampfen. Wie üblich kosten alle Bauaktionen Rohstoffe – Materie und Energie. Materie besorgen wir uns aus dem Inneren des Planeten, Energie wird von Generatoren bereitgestellt.

Sobald unsere Grundversorgung gesichert ist, können wir Fabriken in Auftrag geben, die unsere Kampf- und Baueinheiten produzieren. Das kostet Energie, Masse oder beides. Da uns die Ressourcen kontinuierlich zufließen, werden den Baukosten von diesem Fluss abgezogen – solange die Bilanz nicht ins Negative rutscht, können wir bauen, soviel wir wollen.

Sascha Gliss

Basisausbau: Die Linien zeigen an, dass die **Fabriken** mit dem Generator in der Mitte verbunden sind.

SASCHA GLISS
Experte für Strategiespiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN
- übersuperhypermega-riesige Karten
- schlaue KI
- Massenschlachten noch extrem ruckelig
- Szenario aus der Retorte

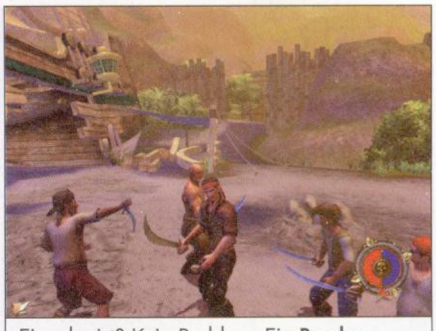
BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS
- Dungeon Siege 2 (09/2005: 80)
- Total Annihilation (von Chris Taylor, 1999)

FAZIT

»Chris Taylors Total Annihilation ging völlig an mir vorbei: Das Szenario war mir zu generisch und blutleer. Genau das werfe ich Supreme Commander vor, das in vielen Punkten an Taylors Klassiker erinnert. Unter der furztrockenen Oberfläche verbirgt sich aber ein richtig gutes Echtzeit-Strategiespiel, mit viel taktischem Freiraum und schlauer KI. Die Performance der Beta ist allerdings noch unter aller Kanone.«

Potenzial GUT

In der Nahaufnahme sind Details wie Mündungsklappen, Matrosen an Bord und Takelage sehr schön zu erkennen. Auch die **Spezialeffekte** wie Feuer und Rauch machen ordentlich was her.



Eingekreist? Kein Problem: Ein **Rundumschlag** haut die Fieslinge von den Beinen.

Bei **Volltreffern** gehen Matrosen über Bord, die wir aufsammeln und anheuern können.

TORTUGA **TWO TREASURES**

Ascaron ist Spielern vor allem für drei Dinge bekannt: Fußballmanager, Wirtschaftssimulationen und Sacred. Demnächst sollen Action-Adventures dazu stoßen.

FAKTEN

Genre	Action-Adventure
Entwickler	Ascaron
Version	Präsentation
Termin	Januar 2007

Vielleicht ist es ja das graue Gütersloh, das die Entwickler von Ascaron immer wieder in die Karibik treibt und Spielspaßschätze wie **Port Royale 1** und **2** und die **Pirates**-Neuauflage **Piraten** heben lässt. Jedenfalls hissen die Westfalen demnächst wieder die Segel einer Seebärensimulation. **Tortuga: Two Treasures** wird allerdings anders als seine älteren Geschwister ein waschechtes Action-Adventure mit Säbelduellen in der **Tomb Raider**-Perspektive und ebenso todschicken wie explosiven 3D-Seeschlachten.

Beim Barte des Piraten

Sie stülpen sich das Stirnband von Thomas Blythe über, seines Zeichens freischaffender Freibeuter und Schatzsucher. In der anderen Ecke: der legendäre Blackbeard, auch kein Kind von Traurigkeit. Das Objekt der Begierde: Ein Schatz, wie sollte es anders sein. Warum im Untertitel von **Tortuga** allerdings die Rede von zweien ist, das soll die lineare Story enthüllen, die Sie durch 90 Zwischensequenzen und 60 Missionen führt. Linear heißt bei **Tortuga**: Sie dürfen auf der 3D-Karte überall hin schippern und nach Lust und Laune kapern und kielholen – aber freier Handel wie in **Port Royale** ist nicht drin.

Seeschlacht leicht gemacht

Dafür machen die Seeschlachten mächtig Laune. Auf Wind und Wellen dürfen wir pfeifen, wir treiben unsere Schaluppe einfach per Tastatur durch die See. Auf Kommando ballert unsere Crew Breitseite auf Breitseite; Trefferwahrscheinlichkeiten und Nachladezeiten zeigt uns das Programm netterweise an. Extrawaffen wir Sprengfässer und Riesenkraken (halten Gegner fest) erleichtern uns die Kämpfe. Cool: Es gibt sogar Schleichmissionen, wo wir uns mit einem kleinen Beiboot beispielsweise an Patrouillen vorbei pirschen müssen, sowie Attacken auf Hafenanlagen.

Piratengeschnetzeltes

Gelegentlich degradiert uns **Tortuga** zur Landratte und schickt uns zu Fuß in Säbelduelle. Dort bringen wir Thomas per Tastatur auf Trab. Mit Kombis lösen wir Spezialschläge aus, ansonsten dreschen wir einfach drauflos und verlassen uns auf Extras wie Gesundheitstränke oder Wegwerf-Pistolen. Anders als die Seeschlachten haben uns die Landgefechte weder technisch noch inhaltlich ganz überzeugt.

Rüdiger Steidle

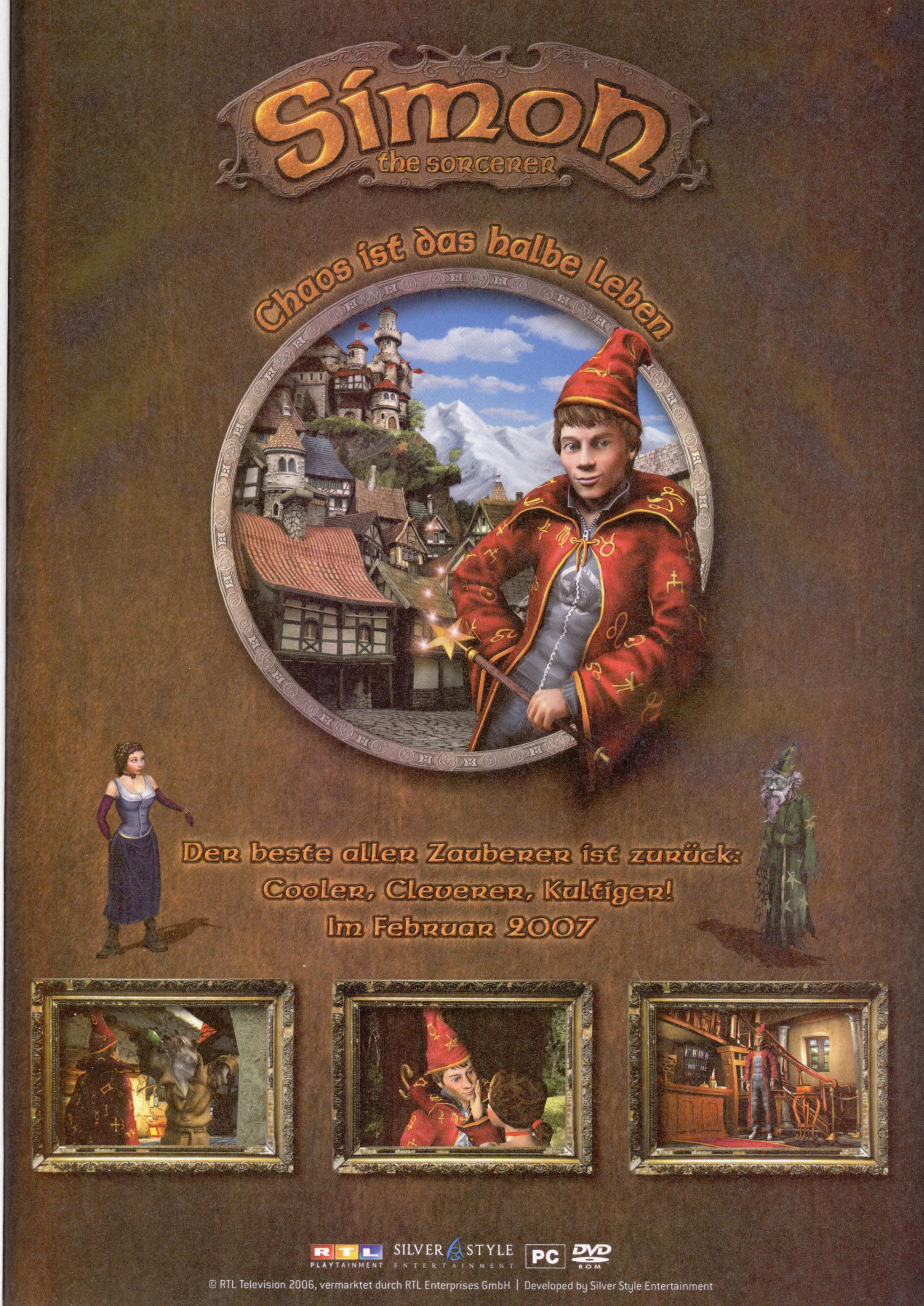
RÜDIGER STEIDLE
Experte für Actionspiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN
- actionreiche Seeschlachten
- farbenfrohes Karibik-Flair
- Kämpfe an Land verbesserungswürdig
- Steuerung etwas hakelig

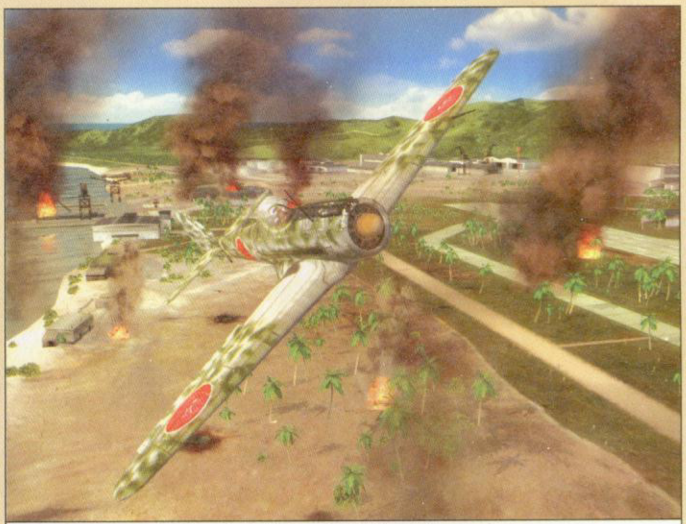
BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS
- Anstoss 2007 (08/2006: 84)
- Darkstar One (06/2006: 88)

FAZIT
»Während ich von den Seeschlachten kaum genug kriegen kann, würde ich die Säbelduelle am liebsten überspringen: hektisch, chaotisch, nicht besonders hübsch. Vielleicht kriegen die Macher die Fechterei ja noch hin, ansonsten kann ich mich auf ein super Segelspiel freuen.«

Potenzial GUT


Simon
the sorcerer
Chaos ist das halbe Leben
Der beste aller Zauberer ist zurück:
Cooler, Cleverer, Kultiger!
Im Februar 2007
RTL PLAYTAINMENT
SILVER STYLE ENTERTAINMENT
PC
DVD ROM
© RTL Television 2006, vermarktet durch RTL Enterprises GmbH | Developed by Silver Style Entertainment

Statt durchs Cockpitfenster starren zu müssen, beobachten wir unser Flugzeug im Spiel per verstellbarer **Verfolgerkamera**.



Wenn wir es schaffen, feindliche **Flughäfen** oder Träger zu zerstören, nehmen wir der gegnerischen Mannschaft damit die Luftunterstützung.

Seegefechte werden prinzipiell auf Sicht ausgetragen. Wer sauber zielt, trifft auch.

Auf dieser **Übersichtskarte** kommandieren wir unsere Flottenschiffe und die Luftwaffe.

Falls ein Kahn Schaden nimmt, teilen wir in diesem Menü die **Reparaturmannschaften** ein.

BATTLESTATIONS **MIDWAY**

Wenn Sie bei Battlefield 1942 am liebsten als Bomberpilot die Lüfte unsicher machen oder im U-Boot auf die Jagd gehen, dann ist Eidos' Multiplayer-Shooter genau das Spiel für Sie.

FAKTEN

Genre	Multiplayer-Shooter
Entwickler	Eidos
Version	Präsentation
Termin	9. Februar 2007

Die Namensähnlichkeit zwischen **Battlefield** und **Battlestations** ist kein Zufall. Während ersteres Simulation und Ego-Shooter zusammenbringt, vereinigt letzteres actionreiche Fliegerduelle und Schiffskämpfe mit Echtzeit-Strategie light. Als Hintergrund hält einmal mehr der Zweite Weltkrieg her, diesmal der Pazifik-Schauplatz, wo Amerikaner und Japaner in gewaltigen See- und Luftschlachten aufeinanderprallen. Genauer gesagt, die Zeit zwischen dem Überfall von Pearl Harbor am 7. Dezember 1941 und dem Wendepunkt Midway im Juni 1942.

Skipper Walker

Im Solomodus begleiten wir den jungen Leutnant Henry Walker, der auf Pearl Harbor seinen Dienst auf einem Kreuzer antreten soll – ausgerechnet am Tag des japanischen Überraschungsangriffs. Gerade als wir im Schnellboot auf unseren neuen Arbeitsplatz zusteuern, fliegt der mit lautem Krachen in die Luft, getroffen von zwei Torpedos der Japaner. Kurzerhand übernehmen wir das Kommando über das Schnellboot und helfen nach besten Kräften, den Überfall abzuwehren. Die erste Trainingslektion erweist sich als Feuertaufe.

Als Shooter-Veteranen geraten wir natürlich nicht in Panik, sondern greifen beherzt zu Maus und Tastatur. Mit WASD treiben wir unseren Kahn durch die Wellen, der Nager lenkt das Fadenkreuz. Da die Japaner sich aus der Luft auf uns stürzen, brauchen wir momentan nur die Flugabwehrbewaffnung. Zielen, schießen – so simpel wie ein Shooter. Um Ballistik müssen wir uns nicht groß kümmern. Wenn wir gut zielen, treffen wir auch. Nur Vorhalten ist von Vorteil.

Wahl der Waffen

Dann die Meldung: »Mini-U-Boot im Hafen!« Wir schippern zur Markierung, und siehe da: Ein Periskop lugt aus dem Wasser. Also schnell von Flak auf Wasserbomben umgeschaltet, unsere KI-Kameraden halten uns währenddessen automatisch die Bomber vom Leib. Ein weiterer Knopfdruck, und zwei Fassbomben kullern vom Deck. Treffer, versenkt!

Egal ob wir im Torpedoboot am Steuer stehen oder später als Kapitän einen Zerstörer oder gar Flugzeugträger befehligen, die Steuerung bleibt simpel. Einfach die Richtung vorgeben und per Maus drauf los ballern. Die Computerbesatzung kümmert sich um den Rest. Kleines Extra: Wenn unsere Schaluppe Schaden nimmt, teilen wir auf einem Extrabildschirm die Reparaturmannschaft ein.

Verdonnern beispielsweise ein Team zum Feuerlöschen und die beiden anderen dazu, die Lecks abzudichten. Auch das geht schon beim ersten Versuch wie von selbst von der Hand.

Biss der Kobra

Eine sehenswerte Zwischensequenz bereitet uns auf die nächste Trainingsmission vor. Diesmal nehmen wir den Steuerknüppel eines Aircobra-Jagdflugzeugs in die Hand und leuchten den Japanern in der Luft heim. Auch als Pilot brauchen wir keine Simulationserfahrung. Mit den Standard-Shooter-Tasten gelingen uns von der ersten Minute an spektakuläre Rollen und Tiefflüge, wieder zielen wir mit der Maus. In den Bombern und Torpedoflugzeugen, die wir später fliegen werden, erleichtern Einschlagsmarkierungen und Fadenkreuze den Dienst. Einfacher geht's kaum, auch wenn die ein oder andere gespielte **Battlefield**-Partie sicher nicht schaden kann.

Ein Hauch Strategie

Apropos **Battlefield**. Im Gegensatz zu Electronic Arts' Multiplayer-Shooter sind wir bei **Battlestations** ausschließlich in Schiffen, U-Booten und Flugzeugen unterwegs, nie zu Fuß. Dafür erweitert Eidos' Konkurrent den Spielablauf um eine Priese Echtzeit-Strategie. In späteren Missionen beschränken wir uns nämlich nicht auf ein Kommando, sondern befehligen gleich eine ganze Flotte aus Zerstörern, Kreuzern, Flugzeugträgern samt Luftunterstützung.

Denen erteilen wir auf einer Übersichtskarte simple Order wie Angriff und Bewegung, ganz im Stil von **Command & Conquer** und anderen Echtzeit-Klassikern. Nur ohne Ressourcen-Management. Die KI-Offiziere führen unsere Anweisungen unmittelbar aus. Theoretisch müssen wir uns also nicht selbst hinters Steuer klemmen, sondern können eine Schlacht auch als General gewinnen. Obwohl es natürlich von Vorteil ist, wenn wir an Brennpunkten höchstselbst Hand anlegen. Schließlich sind wir eine ganze Ecke zielsicherer und trickreicher als die Chip-Soldaten. Wechseln können wir entweder über die Karte oder einfach per Tastendruck direkt in der 3D-Ansicht.

Nicht nur für Multi-Player

Und noch ein Unterschied zu **Battlefield**: Eidos' **Midway** begeistert uns mit einer vollwertigen Solokampagne, die uns nicht nur Stück für Stück an alle Einheiten heranführt und uns den Strategiemodus nahe bringt. Sondern auch eine Geschichte erzählt und die zwölf Missionen mit schicken Filmschnipseln und historischen Hintergrundinformationen verknüpft. Und das alles, damit wir schließlich im Multiplayermodus unseren Mann stehen können.

Dort treten bis zu acht Spieler zusammen oder gegeneinander an. Je nach Lust und Laune kann sich beispielsweise ein Team die Arbeit teilen, etwa einen zum Echtzeit-General befördern, zwei andere der Marine und wiederum zwei andere der Luftwaffe zuteilen. Oder alle stürzen sich gemeinsam ins Shooter-Gefecht. Statt Flaggen-Eroberung oder Dauerfeuer-Deathmatch gibt's komplexe Missionen, in denen beide Seiten Aufgaben zu erfüllen haben. Beispielsweise sollen die Amerikaner einen Versorgungskonvoi mit Zerstörer-Eskorte durchbringen, während die Japaner ihn aus der Luft und mit U-Booten aufzuhalten suchen.

Rüdiger Steidle

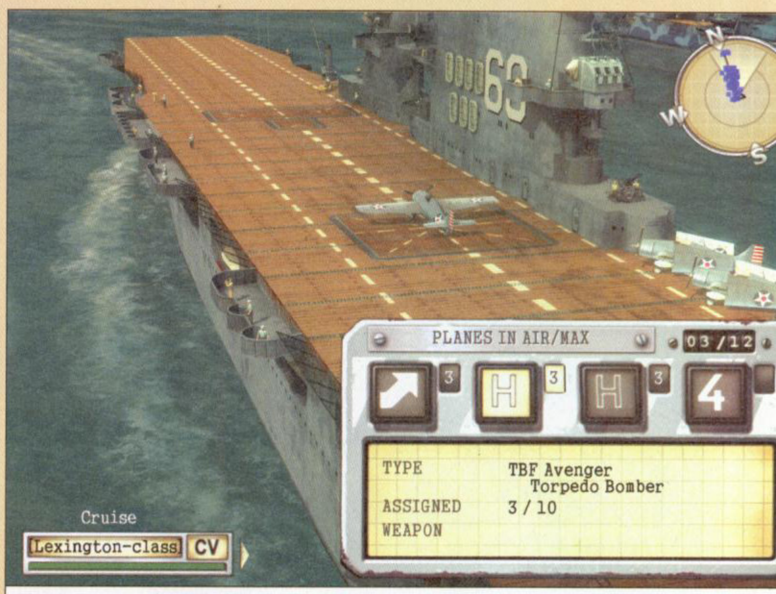
RÜDIGER STEIDLE
Experte für Actionspiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN
- stimmige Optik dank Farbfilter
- einfache Steuerung
- Aufgabenteilung im Multiplayer
- KI verbesserungswürdig

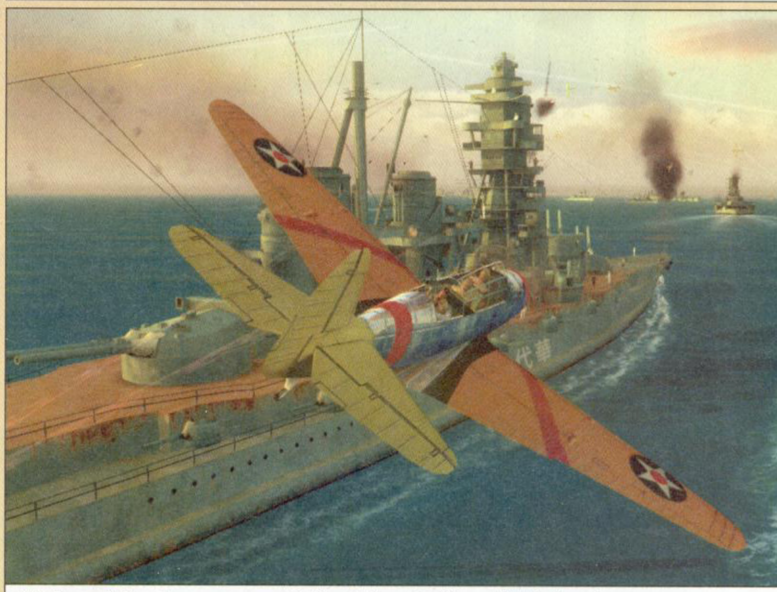
BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS
- Hitman: Blood Money (06/2006: **85**)
- Tomb Raider: Legend (04/2006: **82**)

FAZIT
»Super, wie simpel sich Battlestations: Midway steuert. In wenigen Minuten habe ich den Dreh raus und kann mich sofort in Multiplayer-Gefechte stürzen. Dabei muss ich auch keine Angst haben, dass mir jemand meinen Lieblingsbomber vor der Nase wegschnappt, denn im Gegensatz zu Battlefield gibt's eine klare Aufgabenteilung. Anspruch kommt vor allem über den Echtzeit-Modus und die Missionen ins Spiel.«

Potenzial SEHR GUT



Flugzeugträger können bis zu vier Staffeln starten. Per Menü suchen wir uns aus, ob wir lieber Jäger oder Bomber (Sturz und Torpedo) abheben lassen wollen.


Mit **Torpedobombern** müssen wir für sichere Treffer gefährlich nah ran – genau in Reichweite der Flak. Zum Glück erweist sich die als nicht sonderlich zielsicher.

Schlachtschiffe können mit ihren großen Kalibern ganze Verbände versenken, sind aber für Luftattacken verwundbar. Deshalb werden sie immer eskortiert.

Außenposten stehen im Brennpunkt der Kämpfe um die Insel. Nach und nach reißen die Outlaws immer mehr Subsysteme der Arena an sich.

Die künstliche Insel vereint die unterschiedlichsten Landschaften und kulturellen Einflüsse – fast wie ein **Freizeitpark** des Krieges.

THE SHOW

Die deutschen Entwickler von Sixteen Tons tauschen für das Echtzeit-Strategiespiel die Feuerwehrwagen aus Emergency gegen ausgewachsene Kampfroboter.

FAKTEN

Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	Sixteen Tons
Version	Presseinformation
Termin	23. Februar 2007

2097 wird Wirklichkeit, was die Dead Kennedys 1979 in ihrer ersten Single **California Über Alles** beschwören: Der Bundesstaat am Pazifik, für sich genommen sechstgrößte Wirtschaftsmacht der Welt, spaltet sich unter der Führung des Diktators Lou Baxter von den Vereinigten Staaten ab. Der Medien-Mogul errichtet einen brutalen Polizeistaat, der Oppositionelle und Freidenker verfolgt und einkerkert. Den Gefangenen bleibt nur eine Wahl: Im Knast versauern oder im Quoten-Schlager **The Show** als Söldner des Outlaw-Teams ihr Leben aufs Spiel setzen.

Lost trifft Running Man

Was klingt wie eine Adaption von Stephen Kings Klassiker **The Running Man** (mit Arnold Schwarzenegger verfilmt), liefert den Hintergrund für das Echtzeit-Strategiespiel der deutschen Entwickler von Sixteen Tons, bestens bekannt für ihre **Emergency**-Serie. Die Kombattanten treten auf einer künstlichen Insel vor der Westküste an, die dank Simulationstechnik alle möglichen Klimazonen, Landschaften und kulturellen Einflüsse vereint, von Wüste bis Dschungel, von China bis Mexiko. Sie betreten als Agent Frank Harris die Bühne, seines Zeichens Undercover-Agent der USA. Ihre Aufgabe: Die zum Scheitern verurteilten Gefangenen zum Sieg führen und die Insel der Kontrolle des Diktators entreißen.

Maya gegen Outlaws

Ihnen gegenüber stehen zwei Mannschaften aus von der Show bezahlten Profi-Söldnern: Ancient Force und Northland Force. Erstere verpassen ihren Kampfrobotern einen Maya-Anstrich, letztere treten auf wie alte Wikinger-Krieger. Die Echtzeit-typischen Feldlager stellen insgesamt 15 Battlemechs und 21 Infanterie-Einheiten her. Gekämpft wird um Ressourcen und Außenposten. Neben dem übergeordneten Ringen um die Kontrolle der Insel stehen diverse Mini-Missionen auf dem Programm.

Rüdiger Steidle

RÜDIGER STEIDLE
Experte für Strategiespiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN
- erfrischend anders Szenario
- innovatives Einheitendesign
- seltsamer Stil-Mix
- nur zehn Mehrspielerkarten geplant

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS
- Emergency 4 (05/2006: 84)
- Gotcha (2004)

FAZIT

»Ich freue mich über jede Abwechslung zum Weltkriegs-Einheitsbrei. Zumal mich die Story von The Show an Running Man erinnert, eine meiner Lieblingsgeschichten von Stephen King. Ich befürchte allerdings, dass das Science-Fiction-Szenario für manchen konservativen Strategiespieler zu abgedreht sein könnte. Damit ist schon Paraworld unverdient auf die Nase gefallen.«

Potenzial GUT

Kommandant Harris (gelbe Uniform, Mitte) führt seine Outlaws höchstpersönlich in die Schlacht.

Die besten **Gladiatoren** haben es zu einiger Berühmtheit beim Publikum der Show gebracht.

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT

Multitasking, Multitalent!

Der SYSTEA Platinum mit Intel® Core™ 2 Duo Prozessor hat durch die Programmverarbeitung mit zwei Prozessorkernen bessere Multitaskingeigenschaften.

PC System

SYSTEA Platinum H601

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6400

High-End PC für Multimedia- und 3D-Power - mit neuester Technologie für maximale Performance.

- Prozessor mit 2x 1 MB Level 2 Cache, 2.133 MHz Taktfrequenz und 1.066 MHz Bustakt
- NVIDIA® GeForce® 7950 GT PCIe Grafikkarte mit 256 MB GDDR3-RAM
- 2,0 GB DDR2-RAM (800 MHz, PC2-6400)
- zwei 250 GB S-ATA II Festplatten (RAID 0 vorinstalliert)
- 16x DVD±RW Dual DL Brenner
- 16/48x DVD-ROM Laufwerk
- 7-in-1 Cardreader mit 3,5" Floppy
- CREATIVE SoundBlaster Audigy4 7.1 Soundkarte
- 10/100/1.000 MBit/s LAN

1.299,-

Ohne Betriebssystem, Tastatur, Maus und Monitor.

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. PC System ohne Betriebssystem, Tastatur, Maus und Monitor.

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon und Xeon Inside sind Marken der Intel Corporation oder ihrer Tochtergesellschaften in den USA oder anderen Ländern.

* € 0,12 / Minute

Mehr von ALTERNATE finden Sie auf den Seiten 60-61

24 Stunden Bestellhotline:

01805 - 905040*

WWW.ALTERNATE.DE

Beim Blick aus dem Spitfire-Cockpit begeistert die **plastische Landschaft**: Hügel, Täler, Häuser, Bäume – in keiner Flugsimulation hat die Umgebung mehr Tiefe, wirken die Details derart fotorealistisch. Das Beste: Anders als bei Sturmovik bleibt der dreidimensionale Eindruck auch im Tiefflug erhalten.

STORM OF WAR **BATTLE OF BRITAIN**

Um die größte Luftschlacht aller Zeiten aufleben zu lassen, wollen die Sturmovik-Macher die größte Flugsimulation aller Zeiten programmieren. Das Zeug dazu haben sie.

FAKTEN

Genre	Flugsimulation
Entwickler	Maddox Games
Version	Pressematerial
Termin	Dezember 2007

Es gibt wohl keine andere Periode in der Geschichte des Luftkriegs, die ebenso viele Filme, Bücher und Spiele inspiriert hat, wie die vier Monate von Juli bis Oktober 1940 – die Luftschlacht um England. Nachdem **IL-2 Sturmovik** sowie **Pacific Fighters** den Zweiten Weltkrieg an der Ostfront und im Pazifik so überzeugend nachgestellt haben wie keine andere Flugsimulation zuvor, will das russische Team um Oleg Maddox im kommenden Jahr mit **Battle of Britain** erneut Maßstäbe setzen. Die Chancen dafür stehen gut.

Altlasten über Bord

Anders als **Forgotten Battles**, **Pacific Fighters** oder **1946** (Test auf Seite 70), baut **Storm of War** nicht mehr auf **Sturmovik**-Technik auf, sondern wird von der ersten Programmzeile an neu entwickelt. Neue Grafik-Engine, frische Flug-Physik und vor allem endlich eine dynamische Kampagne. Zufällig generierte Einsätze gehören der Vergangenheit an. **Battle of Britain** simuliert stattdessen ein ganzes Kriegsgebiet mit Dutzenden Staffeln, Flugplätzen, Abwehranlagen, Bodentruppen und Schiffsverkehr.

Noch kann Entwicklungsleiter Oleg Maddox nicht ganz absehen, wie umfangreich das Kampagnensystem wird. Wie viele Einrichtungen und Einflüsse einbezogen werden, ist

Selbst die Bodenfahrzeuge sind bis auf die kleinste Schraube nachgebaut. Sogar an **animierte Fahrwerke und Waffen** hat man gedacht.

Im Schnittbild wird deutlich, aus wie vielen Einzelteilen die Flugmodelle zusammengesetzt sind. Hier eine **Fiat CR.42** der italienischen Luftwaffe.

Mit dynamischen **Lichteffekten** hat schon Sturmovik geglänzt. In Battle of Britain stoßen solche dynamischen Wolkenformationen dazu.

Wie wunderbar dreidimensional das Terrain wirklich ist, lässt sich am besten anhand der berühmten **Steilküste** illustrieren.

vor allem eine Zeitfrage. Immerhin haben die Macher von **Falcon 4.0** seinerzeit fast vier Jahre allein am bislang unerreichten Feldzug geschraubt. Den Detailgrad des alten **Battle of Britain 2** (PC PowerPlay 10/2005, 73%) will die **Storm of War**-Mannschaft aber auf jeden Fall schlagen.

Kein Radar, keine Peilung

Fest steht, dass Flugfelder und Radarposten eine entscheidende Rolle spielen werden. Wenn die deutsche Luftwaffe die britischen Sende- und Empfangsanlagen zerstört, brauchen die Briten mehr Zeit, um einfliegende Bomberformationen aufzuspüren und die Verteidigung zu koordinieren. Und wenn die küstennahen Aerodrome in Trümmern liegen, haben die Abfangstaffeln des Fighter Commands längere Anflugwege. Zu den noch ungeklärten Fragen gehört, ob auch Rohstofftransport, Flugzeugproduktion und Pilotenausbildung simuliert werden. Ob etwa Luftschläge gegen Industriezentren, Verkehrsknotenpunkte oder Schiffskonvois den Materialnachschub der Royal Air Force in Bedrängnis bringen. Luftstreitkräfte, Armee und Marine sind aber mit Basen und Einheiten vertreten, selbst den Zivilverkehr auf Londons Straßen wollen die Entwickler ankurbeln.

Dabei sollen die Computer-Oberkommandos dynamisch auf Lageveränderungen reagieren. Etwa mehr Abfangjäger in bedrängte Gebiete beordern oder Löcher im Radarnetz ausnutzen. Ob allein die KI strategische Entscheidungen trifft oder **Battle of Britain** den Spieler zum Oberbefehlshaber befördert, will Maddox noch nicht preisgeben. Auf jeden Fall sollen die Spieler-Aktionen und das Abschneiden der gewählten Staffeln das Schlachtenglück beeinflussen – wenn auch nicht den Kriegsverlauf.

Bella Italia

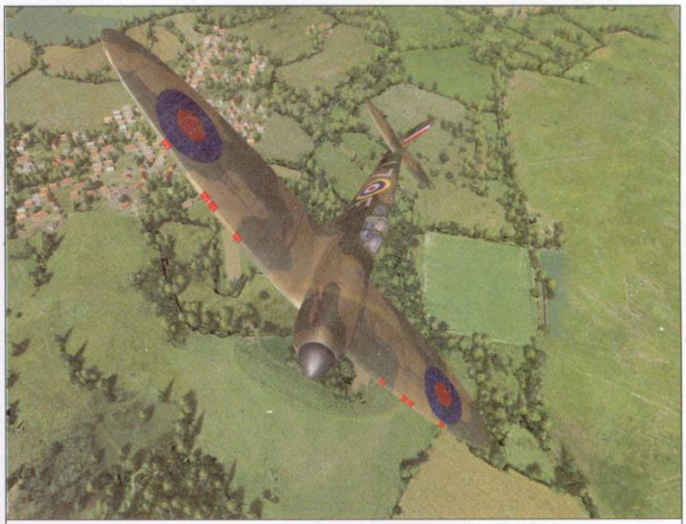
Etwas klarer sieht die Informationslage in Sachen Technik und Flugpark aus. Dass sich die Entwickler um alle wichtigen Modelle der Luftschlacht um England kümmern, ist Ehrensache. Spitfire und Hurricane, Bf 109, Heinkel 111, Junkers 88, Stuka, alle dabei. Fast alle lenkbar, in Multiplayer-Gefechten können sich mehrere Spieler eine Maschine teilen. So dient einer als Pilot, der andere als Heck- oder Bombenschütze. Sogar an die italienische Luftwaffe und ihre Fiat-Bomber und Jäger haben Maddox und seine Jungs gedacht. Obwohl das Corpo Aero Italiano aus historischer Sicht kaum eine Rolle gespielt hat.

Der Detailgrad der Replikas ist schier atemberaubend. In den 3D-Cockpits sitzt jedes Instrument an der richtigen Stelle, bewegt sich jeder Hebel wie im Original. Sämtliche Flugzeuge werden anhand alter Baupläne und Testdaten minutiös nachgebaut und sollen von den historischen Ausgaben in Aussehen, Flugverhalten, ja sogar im Schadensmodell kaum zu unterscheiden sein. Was wir angesichts der exzellenten Flugphysik von **Sturmovik** gerne glauben. Selbst Flak-Geschütze, Lastwagen und Schiffe sind dermaßen schraubengenau konstruiert und animiert, dass mancher Ego-Shooter daneben verblasst.

Gleiches Recht für alle

Auch äußere Einflüsse wie Wind und Thermik wollen die Entwickler erweitern. Ein dynamisches Wettersystem soll für ständig

Angesichts des Fakts, dass man **Bodeneinheiten** aus solcher Nähe nie zu Gesicht bekommt, sind sie geradezu verschwenderisch modelliert.



Das natürliche **Landschaftsbild** haben die Entwickler anhand alter Aufklärungsfotos und aktueller Satellitenaufnahmen rekonstruiert.

wechselnde Flugbedingungen sorgen. Nicht einmal Microsofts **Flight Simulator** kann mit derart wandelbaren Verhältnissen vom strahlend blauen Himmel bis hin zum Gewitter mit starken Turbulenzen und Luftlöchern dienen.

Auch wenn uns allein schon die unterschiedlichen Wolkenformationen staunend zurücklassen, ist das alles keine optische Spielerei, sondern hat ganz erhebliche Auswirkungen auf Piloten und Maschinen. Bodennebel behindert Sturzbomber, dichte Wolken dienen Jägern als Versteck. Netterweise gilt das übrigens auch für die KI-Flieger, die bei **Battle of Britain** den gleichen Beschränkungen wie menschliche Jockeys unterworfen sein sollen. Also keine Hochgeschwindigkeitsmanöver mehr, bei denen Homo Sapiens schwarz vor Augen würde, und keine Ausbruchsversuche mehr, obwohl man sich im Toten Winkel anschleicht. Es sei denn, die Chip-Piloten werden gewarnt, denn die Computerstaffeln arbeiten Hand in Hand.

Sturm of Wasserglas?

Bei aller Schwärmerei für die Technik bleibt allerdings eine Frage ungeklärt: Auf welchen Rechnern soll dieser Grafik-Gigant laufen? Über die Systemanforderungen schweigt sich Maddox noch aus. Auffällig: Wir haben noch nie mehr als eine Handvoll Flugzeuge gleichzeitig in **Battle of Britain** gesehen. Nicht im Spiel, nicht auf Videos, nicht in Screenshots. Oleg verspricht zwar unbeschränkt viele Maschinen in der Luft. Das gleiche sagt er allerdings auch über **Sturmovik**, und da setzt die Hardware sehr wohl enge Grenzen. Am besten spielt es sich mit 32 Fliegern, mehr als 64 sind Selbstmord – und das wären für die Luftschlacht um England zu wenig. Schließlich warfen beide Seiten allein am »Adlertag«, dem Beginn der Großangriffe, rund 700 Bomber und Jäger ins Gefecht. Hoffentlich lassen sich Oleg und seine Jungs ein paar Tricks einfallen. Wenn es jemand schafft, dann sie.

Rüdiger Steidle

Der Detailgrad der **Kabinen** ist einfach überwältigend. Jedes Instrument, jeder Schalter sitzt an seinem Platz.

RÜDIGER STEIDLE
Experte für Actionspiele

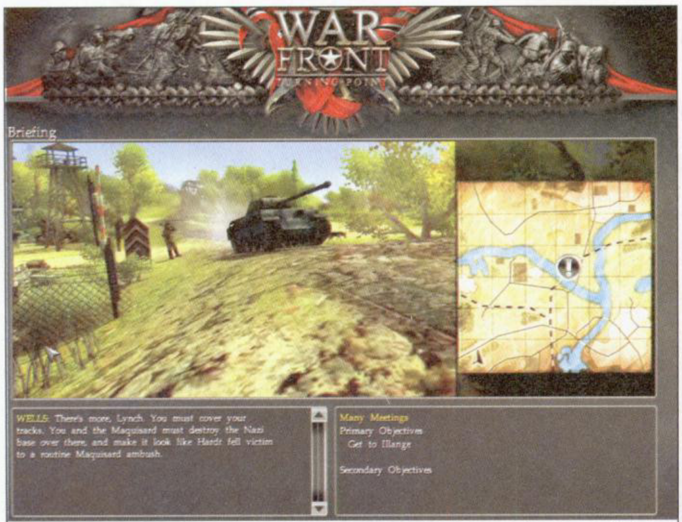
AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN
- unerreicht ausgefeilte Flugphysik
- akkurat simulierte Technik
- alle Aspekte der Luftschlacht um England
- Größe der Luftschlachten unklar

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS
- Pacific Fighters (12/2004: 72)
- IL-2 Sturmovik: 1946 (01/2007: 79)

FAZIT
»Battle of Britain steht und fällt mit der Kampagne. Auf noch so einen 08/15-Generator wie bei der Sturmovik-Serie habe ich jedenfalls keine Lust. Die ersten Ankündigungen lassen allerdings hoffen, dass Oleg und sein Team diesmal einen voll dynamischen Feldzug ausbrüten. Der Simulationsteil ist ohnehin über jeden Zweifel erhaben. Nur beim Umfang der Gefechte – solo wie multi – habe ich noch Zweifel. 32 Flieger sind nicht genug für die Luftschlacht um England.«

Potenzial SEHR GUT

Age of Empires III
The War Chiefs
Feinde wollen dein Land? Dann sollen sie es haben. Als Grabstätte.
Unterstütze Sioux, Irokesen und Azteken bei der Verteidigung Amerikas. Bezwinge als Kriegsherr deine Gegner, baue Einheiten aus und treibe sie bis zur entscheidenden Schlacht an. Verteidige dich gegen Übergriffe der europäischen Entdecker und entscheide wilde Kämpfe zu deinen Gunsten. Lass deine Macht wachsen, entdecke unbekannte Gebiete und meistere die neue Einzelspieler-Kampagne. Dieses Land wird dein Erbe in sich tragen. Für immer.
www.ageofempires3.com
Games for Windows
Microsoft game studios
ENSEMBLE STUDIOS
©2006 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Age of Empires, Ensemble Studios und das Microsoft Games Studios Logo sind entweder Markenzeichen oder eingetragene Markenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.



Toll gemacht: In den ausführlichen **Briefings** gibt's Kamerafahrten (links) zu den wichtigen Punkten auf der Übersichtskarte (rechts).

Trinigy in brünett? Diese Agentin sieht nicht nur aus wie die Matrix-Turnerin, sondern kämpft auch so. Die **Cutscenes** sind erstklassig!

WAR FRONT

Die War Front hat sich von CDV zu 10tacle verschoben. Und um drei Monate Entwicklungszeit. Steht das Spiel um den durcheinandergewürfelten Zweiten Weltkrieg jetzt besser da?

FAKTEN	
Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	Digital Reality
Version	Beta
Termin	Februar 2007

Selbst Geschichtsmuffel, die immer auf Dauerdösen umschalten, sobald's ans Historische geht, kennen die Fakten: Die Deutschen beginnen den Zweiten Weltkrieg, wollen in England einfallen, kriegen über der Insel einen auf die Fliegermütze, greifen die Russen an, kriegen einen auf die Wintermütze, erklären den USA den Krieg, kriegen ab dann von allen auf die Mütze. Krieg vorbei.

So, und jetzt vergessen Sie das alles. Die Deutschen marschieren nämlich in London ein, die Amis kämpfen gegen die Russen, die Engländer schützen einen deutschen General vor dessen eigenen Leuten, und irgendwie ist alles furchtbar durcheinander und gar nicht so wie im Geschichtsunterricht. Hat unser Lehrer etwa Mist erzählt?

Hier kommt die Maus!

Hat er nicht: Aber im Echtzeit-Strategiespiel **War Front** ist eben alles ein bisschen anders. Da rumpeln Panzer, die es tatsächlich gab. Deutsche Panther etwa, die britische Mathildas jagen. Alles okay soweit. Doch dann kommt die Maus – diesen 188-Tonnen-Superpanzer gab's zwar wirklich, aber nur zwei Stück davon, die auch nie einen Kampfeinsatz erlebt haben. In **War Front** rumpeln diese Riesenmäuse zuhauf, und erleben verdammt viele Kampfeinsätze. Hoppla, wundert sich der Historiker, da haben die Entwickler aber geschlampt.

Haben sie nicht: **War Front** geht noch viel weiter, will auch gar kein historisch akkurates Spiel wie **Blitzkrieg** oder **Combat Mission** sein. Sondern vielmehr wie ein **Panzers** oder **Rush for Berlin**. Nur noch abgedrehter. Denn außer Mäusen und anderen Prototypen, die es vielleicht wirklich gegeben hätte, wenn der Krieg länger gedauert hätte, fährt Digital Reality richtig dicke Dinger auf.

Ich glaub's nicht! Oder doch?

Zeppeline mit Doppelrumpf, Nurflügler-Bomber, Exoskelette im Battle-

War Front lebt von der Mischung aus echten Truppentypen und **erfundenen** (Exoskelett, Schallpanzer).

Vorher: Diese deutsche Basis in London ist von Ruinen umgeben. Doch es kommt noch schlimmer, als wir eine **Erdbeben-Bombe** abwerfen ...

... und sich die Explosion Bildschirm-füllend ausbreitet, samt sichtbarer Druckwellen. Nachher: Hier steht kein **Stein** mehr auf dem anderen!

mech-Format, Infanterie mit Raketenrucksäcken, Erdbeben-Bomben: Die Kunst ist gar nicht, möglichst abgefahrene Einheiten auf die Schlachtfelder zu schaufeln. Sondern das ganze auch glaubwürdig zu verpacken. Beispiel: Das Exoskelett mit seiner Einmann-Besatzung hat vier MGs an seinem linken Arm, die wie die damaligen MG 42 aussehen, und rechts zwei Maschinenkanonen mit Trommelmagazin. Futuristisch? Ja. Aber eben glaubwürdig, wie der Dauerregen im **Blade Runner**-Film, der echter wirkt als die Dauersonne über der **Star Trek**-Erde.

Cola und Tee gegen Bier und Wodka

Wir werfen uns in die ersten drei Missionen der alliierten Kampagne. Unsere Hauptfigur, der Ami John Lynch (der heißt wirklich so!), ist ein echtes Abziehbild, mehr Cowboy als Offizier. An seiner Seite Klischee Nummer zwei, der britische Offizier Wells. Das Duo wirkt wie Thomas Magnum und Jonathan Higgins – klischeehaft, aber witzig. John kommandieren wir auch auf dem Schlachtfeld gegen die Deutschen und eine ominöse Russin; wenn er Erfahrung gewinnt, können wir seine Spezialfähigkeiten ausbauen, etwa seinen Reparatur-Skill, mit denen er angeschlagene Fahrzeuge zusammenlötet. Und angeschlagene Fahrzeuge gibt's in **War Front** sehr, sehr viele!

Jeder ist ersetzbar

Denn **War Front** schert sich, abgesehen von den Helden, einen Dreck um Einzelschicksale. Hoppla, drei Panzer verloren? Egal, bauen wir zehn neue! Ein paar erfahrene Einheiten können wir zur Kernarmee hinzufügen und in die nächste Mission mitschleppen. Auswirkungen hat das kaum. Macht aber nix, dafür hat **War Front** die temporeichsten Gefechte, die wir seit **Act of War** erlebt haben. Zum Glück können wir das Tempo in fünf Stufen regeln, sonst würden wir bei den teils gewaltigen Gefechten zu schnell den Überblick verlieren.

Während die Schlachten oft auf Masse setzen, tun's die Missionsziele nicht: Die sind nämlich ordentlich ausgeklügelt – immer, wenn wir dachten, dass eine Mission geschafft sei, bekamen wir einen weiteren Auftrag, und sei's nur ein neues Sekundärziel. So soll's sein!

Martin Deppe

Auch hier trifft Fiktion (der **Riesenzeppelin** mit Doppelrumpf) auf Realität (die beiden Düsenjäger Me 262).

MARTIN DEPPE
Experte für Strategiespiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN
- abgedrehte, »glaubwürdige« Einheiten
- temporeich und spektakulär
- sehr gute Missionen
- macht (noch) Wegfindungsmucken

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS
- War on Terror (05/2006: **79**)
- D-Day (erschienen 2004)

FAZIT

»War Front erinnert mich an das Battlefield-Addon Secret Weapons. Und an das geniale Crimson Skies – das Actionspiel mit abgedrehten Kampfflugzeugen, die aber trotzdem ins alternative 30er-Jahre-Szenario passten. Statt den gefühlten hundertsten Strandurlaub in Omaha Beach erlebe ich in War Front gewaltige Weltkriegs-Schlachten, die ich mit solch futuristischen Einheiten noch nicht geführt habe.«

Potenzial SEHR GUT

Die prominenteste Neuerung: die frei zoombare, dreidimensionale **Landkarte**. Produktionszentren, Ausbauten und Einheiten werden ebenso dargestellt wie landschaftliche Begebenheiten.

Was wie ein tristes **Zahlenspiel** anmutet, ist in Wahrheit eine dramatische Seeschlacht.

Farbfilter geben Aufschluss über Einfluss, Wetterlage und andere Statistiken.

EUROPA UNIVERSALIS 3

Die Vorgänger des Civilization-Konkurrenten glänzen mit im wahrsten Sinne des Wortes unerreichter Spieltiefe. Im dritten Teil sollen die endlich auch Einsteiger ausloten können.

FAKTEN

Genre	Strategiespiel
Entwickler	Paradox
Version	Beta
Termin	Januar 2007

EUROPA UNIVERSALIS

Der erste Teil der Serie basiert auf dem gleichnamigen Brettspiel. Europa Universalis 1 leidet unter undurchsichtiger Menüführung, veralteter Technik und Erbkrankheiten der Vorlage, etwa dem hohen Zufallsfaktor. Der 2001 erschienene Nachfolger wirft deshalb viele Hinterlassenschaften über Bord. Die bewährte Engine des Strategiespiels verwendet Paradox später für Hearts of Iron, Victoria, Crusader Kings und andere Ableger.

Ob **Hearts of Iron**, **Victoria** oder **Europa Universalis**: Paradox' Strategiespiele geben sich selten mit weniger als der ganzen Welt zufrieden, simulieren ganze Epochen. **Europa Universalis 3** will die Zeit vom Fall Konstantinopels 1453 bis zur Gründung der Vereinigten Staaten 1789 nachstellen. Drei Jahrhunderte voller Kriege, sozialer wie technischer Revolutionen, voller großer Heerführer, Wissenschaftler und Künstler. Fast 250 Nationen ringen um die Vorherrschaft auf den sechs Kontinenten, bis hin zum Vatikan.

Hilfe naht!

Dabei geht das Strategiespiel noch weiter ins Detail als das vergleichbare **Civilization 4**. Während das den Fokus auf Forschung und Städtebau legt, stehen bei **Europa Universalis** außerdem Diplomatie, Finanzplanung, Handel, Religion und Kriegsführung im Mittelpunkt. Bis hin zum Wetter wird jede Kleinigkeit simuliert. Dass Sie als Staatsoberhaupt sämtliche Geschicke Ihres Reiches lenken, bedeutet einerseits eine enorme Spieltiefe und Komplexität, andererseits müssen Sie auch gut ein bis zwei Wochen einkalkulieren, bis Sie sich in allen Menüs zurechtfinden. Immerhin haben die Entwickler mittlerweile eine Menge Hilfsfunktionen eingebaut, die Ihnen das Herrscherleben erleichtern. So machen Blitzmeldungen rechtzeitig auf Missstände wie ein drohendes Staatsdefizit aufmerksam; ein Klick, und Sie finden sich direkt in den entsprechenden Einstellungen wieder.

Die Welt ist keine Scheibe

Wie **Civilization 4** ist auch **Europa Universalis 3** endlich im 3D-Zeitalter angekommen. Und die Operation ist gelungen. Die frei zoombare Weltkarte sieht viel natürlicher aus als beim Rivalen, dafür hat der bei den Einheiten die Nase vorn. Spielerisch bringt das freilich kaum Vorteile, allerdings dürften sich vor allem Veteranen der Serie freuen – schließlich sehen die Paradox-Titel seit Jahren mehr oder weniger gleich aus.

Fans wird auch gefallen, dass die Macher die Optionen für Verhandlungen und Spionage noch weiter ausgebaut haben. Weil das Polit-System Ruf, Familienbande, Militärtradition, Religion, Vertrauenswürdigkeit und viele weitere Faktoren berücksichtigt, ergeben sich äußerst spannende Verhandlungen. Schade, dass die Computerbotschafter keine so ausgeprägte Persönlichkeit besitzen wie die von **Civilization 4**.

Rüdiger Steidle

RÜDIGER STEIDLE
Experte für Strategiespiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN
- einsteigerfreundlicher als früher
- trotzdem enorme Spieltiefe
- 3D-Karte bringt keine Vorteile
- manche schwer zu durchschauen

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS
- Hearts of Iron 2 (02/2005: **83**)
- Victoria (2003)

FAZIT

»Wie war das noch mal mit der Eichhörnchen-Ernährung? Jedes neue Paradox-Spiel wird ein Stückchen weniger mühsam als der Vorgänger, ohne Komplexität einzubüßen. Zwar wird auch Europa Universalis 3 nur Hardcore-Strategen wirklich glücklich machen, aber ich bin zuversichtlich, dass sich in absehbarer Zeit nicht nur Profis zurechtfinden werden. Vielleicht 2010? Bis dahin dürfte mich Europa Universalis 3 bei Laune halten. In Sachen Langzeitmotivation sind die Paradox-Titel ungeschlagen.«

Potenzial — **GUT**

Unser **Naturbursche**, der Kuh-Schlachter: Der Weg der Natur hat Vorteile wie gute Stärke- und Ausdauerwerte sowie die Werwolf-Form.

Als **Technikanhänger** mit hohen Intelligenz- und Konzentrationswerten benutzen wir nicht nur mechanische Waffen, sondern auch Implantate.

Flora und Fauna der Welt Nelwe sind nicht immer lieb: Neben fleischfressenden Feen und hirnlosen Zombies bedrohen uns **Riesengreife**.

Links alt, rechts neu. Unser Held mag's naturgrün, deswegen sind die wiederaufgebauten Häuser der Stadt **Silverfall** aus Holz.

SILVERFALL

Blumenpflücker oder Schraubendreher? Jede Entscheidung beeinflusst Ihre Gesinnung und Ihr ganzes Abenteuer.

FAKTEN

Genre	Action-Rollenspiel
Entwickler	Monte Cristo
Version	Presseinformationen
Termin	1. Quartal 2007

Die Schlacht zwischen Natur und Technik im Action-Rollenspiel **Silverfall** hat sich zwar auf das nächste Jahr verschoben, doch Entwickler Monte Cristo geizt nicht mit neuen Bildern und Infos. Endlich können wir an der Stadt Silverfall die Auswirkungen unserer Wahl begutachten. Denn die Siedlung, die wir nach einem großen Kampf wieder aufbauen, sieht am Ende des Abenteuers unserer Gesinnung entsprechend aus. Also entweder wie eine Techno-Stadt oder wie eine Baumhaussiedlung.

Bodyguard

Aber nicht nur die Stadt richtet sich nach unserer Gesinnung aus, auch die Begleiter, die wir auf unseren Reisen treffen. Je nachdem, was wir einem dieser Charaktere sagen, wird er uns begleiten – oder eben nicht. Kommt er mit, dann richtet er seine Gesinnung nach unserem Verhalten aus. Wir können zu den computergesteuerten Recken sogar Beziehungen aufbauen – je freundlicher wir sind, desto hilfsbereiter werden sie, schlagen zum Beispiel kräftiger zu.

Der goldene Mittelweg zwischen den beiden Fraktionen wird uns übrigens nicht weit bringen. Erst wenn wir uns für eine Gesinnung für unseren Charakter entschieden haben, können wir auch zusätzliche Talente freischalten, die der anderen Partei vorenthalten werden.

Susanne Braun

SUSANNE BRAUN
Expertin für Rollenspiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN
- tolle Grafik
- Gesinnung optisch erkennbar
- abwechslungsreiche Gegner
- Mehrspielerpart immer noch nicht spielbar

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS
- City Life (05/2006: **77**)
- Fire Department 3 (05/2006: **72**)

FAZIT

»Schade, dass Silverfall verschoben wurde – ich möchte endlich das ganze Spiel mit allen Extras sehen. Zum Beispiel den Mehrspieler-Part, zu dem es bisher noch keine Informationen gibt. Dafür weiß ich aber endlich, wie Silverfall als Naturstadt aussehen wird – klasse!«

Potenzial **SEHR GUT**

Hochspannung: Nach der Saison werden die Spieler **neu bewertet**! Abhängig von Erfolgen und Missgeschicken oder erreichten Vorgaben können die Kicker zulegen oder verlieren.

Der Weg ins **Finale** wird noch einmal aufbereitet. Gut für Statistikfans.

Die **Vorschau** aufs nächste Spiel wartet mit zusätzlichen Infos und Rückblicken auf.

FM 07 VERLÄNGERUNG

Der Fussball Manager 2007 geht in die Verlängerung: Das Addon zum günstigen Preis bietet unter anderem viele neue Statistiken und sinnvolle Verbesserungen.

FAKTEN

Genre	Sportspiel
Entwickler	Bright Future
Version	Präsentation
Termin	23. Februar 2007

Der Name des Addons ist traditionell vorbelastet: Die Entwickler von Bright Future haben teilweise vormals an **Anstoss 2: Verlängerung** gewerkelt – einem heute noch hoch gelobten Erweiterungspack des einst besten Fußballmanagers. Die Messlatte liegt hoch, weswegen Gerald Köhler und sein Team nicht nur auf viele Verbesserungen Wert legen. Auch Humor und ein weiterer Schuss Realitätsnähe sollen das Addon den **FM**-Fans schmackhaft machen.

Auf und ab

In Verlängerung können Sie als reiner Spielertrainer loslegen, ohne sich ums Management zu scheren. Die zu Beginn festgelegten Fähigkeiten Ihres Alter Egos päppeln Sie nach und nach auf und trainieren so vielleicht sogar die Nationalmannschaft.

Weitere schwerwiegende Neuerung ist die Neubewertung der Spieler nach der Vorbereitung, in der Winterpause und am Saisonende. Das kann massive Auswirkungen auf die Werte der Kicker haben, die sich deutlich verbessern oder verschlechtern können. Wer zum Beispiel viele Spiele aussetzen muss, aber eigentlich Torjäger sein soll, wird somit kaum bessere Werte erhalten. Diese Neubewertung wird definitiv den teils statischen Ablauf des **FM 07** gehörig aufmöbeln. Was kritisch ist: Wenn die Neubewertungen unrealistisch oder für den PC-Spieler nicht nachvollziehbar sind, geht dieses Feature nach hinten los.

Neue Stadien

Dem Wunsch vieler Fans nach mehr Statistiken kommen Bright Future ebenfalls nach. Rund 30 neue Übersichten sorgen für mehr Durchblick, zum Beispiel »die jüngsten Spieler«, »die meisten Doppelpacks«, »Verletzungspech« oder »verlorene Punkte nach Führung«. Weiterer Service: Sie können alle Statistiken als Excel-Datei exportieren – optimal für Fan-Webseiten. Neue 3D-Stadien sind auch dabei, darunter bereits sicher die Allianz Arena, Stuttgart, Berlin und Schalke. In Arbeit sind noch die Spielplätze von Arsenal London, Roma oder Benfica Lissabon, in Planung unter anderem Kaiserslautern, Frankfurt, Leipzig und Celtic Park.

Noch geheim, aber witzig gemacht sind Einblendungen und Verbesserungen, über die wir nicht berichten sollen. »Als Überraschung für die Spieler«, begründet Bright Future.

Florian Stangl

AUSSERDEM NEU

Mehr als 100 weitere Spielerbilder sind geplant, außerdem zusätzliche 80 3D-Spielerköpfe. Neben einem großen Datenbank-Update will Bright Future auch 500 weitere Stimmen zum Spiel einbauen, die es bislang nur im EA-Webshop zu kaufen gab. 200 neue Kommentare sollen noch hinzukommen.

FLORIAN STANGL
Experte für Sportspiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN
- spannende Spielerneubewertung
- viele interessante Statistiken
- neue Stadien
- fairer Preis (20 Euro)

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS
- Fussball Manager 2007 (11/2006: **89**)

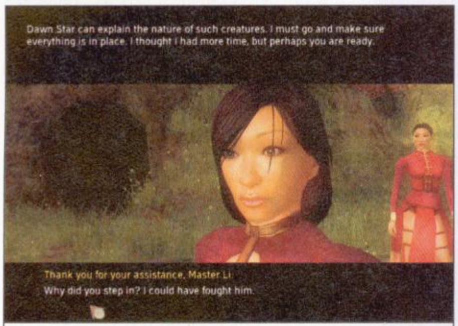
FAZIT

Die Idee der Spielerneubewertung ist super, das sorgt für Spannung und Realitätsnähe. Die komplexen Berechnungen müssen halt sauber und nachvollziehbar umgesetzt werden. Ich drücke dem Team dafür die Daumen. Auch sonst macht das Addon einen erstklassigen Eindruck. Erstaunlich finde ich den für EA-Verhältnisse günstigen Preis.

Potenzial HERVORRAGEND

In den Kämpfen können wir jederzeit zwischen verschiedenen **Stilen** wechseln – mal schlagen wir mit Fäusten, mal mit einem Schwert zu.

Dieser »Rhino Demon« will uns nichts Böses. Im Gegenteil! Wird's in Kämpfen mal eng, können wir uns in so einen **Dickhäuter** verwandeln.



In den vielen Multiple-Choice-Dialogen haben wir eine große **Entscheidungsfreiheit**.

Magere **Charakterentwicklung**: Es gibt nur drei Grund-Attribute, die wir verbessern.

Viele Zwischensequenzen erzählen uns vom Auftrag und der **Geschichte** unserer Heldin.

JADE EMPIRE

Im wunderschön gestalteten alten China geht's üblen Geistern der Unterwelt und fiesen Menschlingen der Oberwelt an den Kragen – mit Schwert, Magie und nackten Fäusten.

FAKTEN

Genre	Action-Rollenspiel
Entwickler	Bioware
Version	Beta
Termin	2. März 2007

Konsolenspieler schlagen sich schon durch die stimmig inszenierten Landschaften des alten China, PC-Recken müssen sich noch bis März gedulden. Doch dann geht's ab in eine mystisch angehauchte Geschichte voller Verrat und Intrigen. Wir haben uns jetzt schon mit einem der sieben vorgefertigten Helden in die ersten Missionen geschmissen.

Es kann nur einen geben

Unser Held ist der letzte seiner Art, ein so genannter »Spirit Monk«. Ihm allein obliegt die Rettung der Welt. Denn die Seelen Verstorbener kehren aus der Unterwelt zurück – und malträtieren die Menschheit. Und wir dürfen das Gleichgewicht zwischen beiden Welten wieder herstellen.

Das machen wir, indem wir uns durch Geister und Banditen metzeln und zaubern. Unter diesem Action-Spaß leidet derzeit noch der Rollenspiel-Aspekt. Wir können uns nur einen vorgefertigten Charakter aussuchen. Und wenn wir eine Stufe aufsteigen, steigern wir lediglich die drei Attribute Fokus, Chi und Gesundheit. An der Charakterentwicklung sollte Bioware noch schrauben.

Kompatibel

Doch das tut dem Spaß keinen Abbruch, denn die Geschichte wird in vielen Dialogen erzählt. Wenn wir Quests erfüllen, können wir uns immer für eine »gute« und eine »schlechte« Lösung entscheiden, was sich im Spielverlauf auswirkt. Vor allem auf Kampfstile, Quests und Begleiter, die wir treffen. Die Steuerung unseres Helden ist zwar noch nicht perfekt, doch jetzt schon gut auf Maus und Tastatur abgestimmt.

Susanne Braun

SUSANNE BRAUN
Expertin für Rollenspiele

AKTUELLE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

- interessante Geschichte
- Maus-/Tastatursteuerung gut
- stürzt noch oft ab
- Charakterentwicklung etwas dürftig

BISHERIGE SPIELE DES ENTWICKLERS

- Knights of the Old Republic (12/2004: 93)
- Baldur's Gate 2 (12/2004: 88)

FAZIT

»Jade Empire sieht klasse aus und erzählt auch eine ausführliche Weltenretter-Story. Nur die Charakterentwicklung könnte in meinen Augen noch erweitert werden. Denn sonst bleibt vom Action-Rollenspiel nur Action, und die Rolle muss ich in den Quests suchen.«

Potenzial SEHR GUT

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

MARTIN DEPPE
Experte für Actionspiele

Entwickler Crystal Dynamics	Quelle Präsentation
Datum der Bilder November 2006	Termin 2. Halbjahr 2007

FAZIT

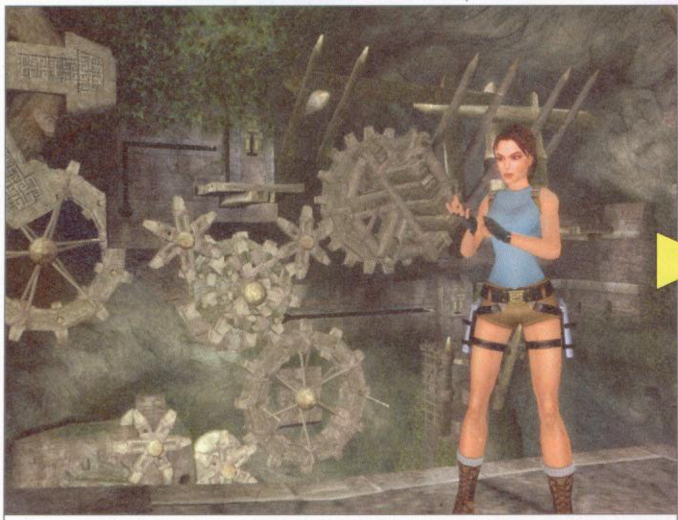
»Happy Jahrestag, Lara! Die vollweibliche Antwort auf Indiana Jones feiert 2007 ihr zehnjähriges Berufsjubiläum. Drum spendiert uns ihr geistiger Papa Toby Guard eine Neuauflage des allerersten Tomb Raider – inklusive des legendären Duells gegen den T-Rex.«

Auch die klassischen Gegner sind wieder dabei: **Raptoren**, Vampir-Fledermäuse, Bären – aber keine Soldaten wie in Tomb Raider: Legends.

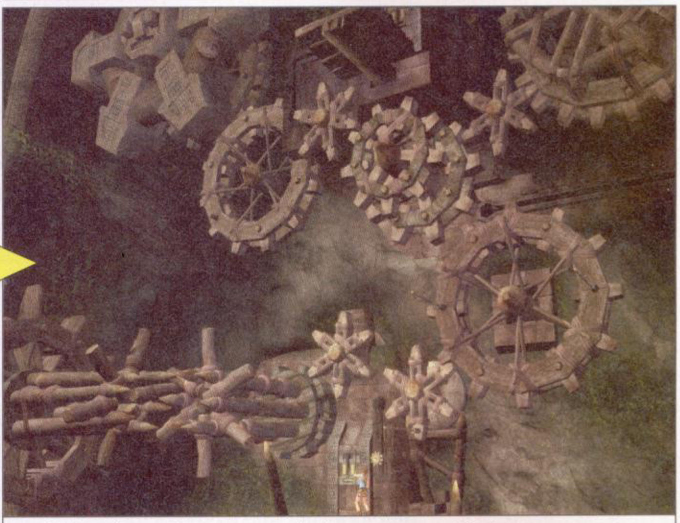
Die schicke Grafik-Engine kam schon in **Legends** zum Einsatz, wurde laut Entwickler Crystal Dynamics aber überarbeitet.

Lara **turnt** durch Peru, Atlantis und den Palast von König Midas.

Neben Turnen steht Knobeln an: Wie kriegen wir die **Brücke** runter?



Zahnradrätsel: Noch steht die Archäologin vor dem Räderwerk, ...



... doch viele Hüpfer später werkelt sie unten im **Schaltraum.**

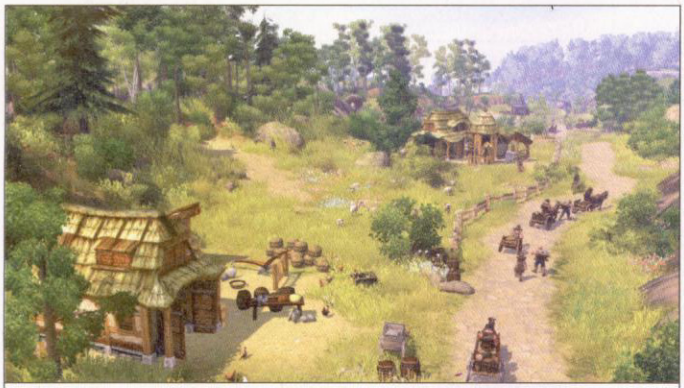
DIE SIEDLER 6

RÜDIGER STEIDLE
Experte für Strategiespiele

Entwickler	Quelle
Blue Byte	Publisher Ubisoft
Datum der Bilder	Termin
27. November 2006	Sommer 2007

FAZIT

»Optisch gefällt mir Siedler 6 immer besser. Keine Knuddelgrafik wie im dritten und vierten Teil, aber mehr Seele und Stil als der Vorgänger. Dazu eine Detailverliebtheit, die ihresgleichen sucht. Allein für Flora und Fauna haben Blue Bytes Künstler einen Oscar verdient.«



Arbeiter bringen die Waren mit **Eselskarren** oder Körben in die Stadt.

Jeder fängt klein an: Rund um diesen **Marktplatz** entsteht unsere Stadt.

So mögen es die Siedler: saftig grüne Wiesen, dichte Wälder, **Berge**.

So malerische **Steppen** kennen wir sonst nur aus BBC-Dokumentationen.

Held **Elias** (das Dickerchen rechts auf dem Esel) bewundert das bunte Treiben in der Stadt bestimmt genauso sehr wie wir.

DAS POWER-TEAM

Wieso, weshalb, warum – wer nicht fragt, bleibt dumm!
Damit Sie unser Team (noch) besser kennenlernen, hier unsere genialen Antworten auf noch genialere Leserfragen!

MARTIN DEPPE

Chefredakteur

Experte für Strategiespiele, Actionspiele, Rollenspiele

spielt gerade	Medieval 2
hört gerade	Kollegen Pizza bestellen
wartet auf	die bestellte Pizza
Retrospiel-Empfehlung	Pizza Connection

Mein Lieblingsfußballspieler:
Lothar Matthäus: allein schon wegen seines »I come next year here for play soccer«

Ist ein Glas halbvoll oder halbleer?
fast voll

Mein Lieblingswort:
hömma!

Mein aktueller Handy-Klingelton:
Blackberry-Rufton 5 (klingt so dramatisch wie ein Hitchcock-Filmtelefon)

Ü-30-Discotheken sind ...
... über 30 Jahre alt?

Beschreibe dich in drei Worten:
Westfälisch. Herzlich. Riesig.
(O-Ton aus der Redaktion. Aber die werden ja auch kaum etwas Negatives sagen ...)

Wenn du für einen Tag in den Körper eines Promis schlüpfen dürftest, welche Person wärst du?
Edmund Stoiber.
Um meinen Rücktritt zu erklären.

Genialste Erfindung:
Flaschenöffner

Wein oder Sekt?
Rotwein

Meine Kochkünste ...
... verkümmern. Weil ich wegen einer richterlichen Anordnung nicht mehr kochen darf. Nie mehr.

Die nervigste Werbung ist ...
... diese AK-Kinderbande, die irgendwas mit einer Paula-Kuh rappt

Wie viel Paar Schuhe besitzt du?
Paare? Wieso Paare?
Gehören die etwa zusammen?

Mein Lieblingsteletubbie ist ...
... Sascha in seiner putzigen Quake-Skin

MIKKL GALUSCHKA

Redakteur

Experte für Sportspiele, Strategiespiele, Actionspiele

spielt gerade	Race
hört gerade	Katatonia: Evidence
wartet auf	Spore
Retrospiel-Empfehlung	Little Big Adventure

Mein Lieblingsfußballspieler:
Mehmet Scholl

McDonald's oder Burger King?
zur Zeit zum Glück beides nicht

Ist ein Glas halbvoll oder halbleer?
Ich trinke nur aus der Flasche

Mein Lieblingswort:
Lamborghini

Wenn du für einen Tag in den Körper eines Promis schlüpfen dürftest, welche Person wärst du?
Britney Spears, weil ich wissen will, wie sich's ohne Hirn lebt.

Beschreibe dich in drei Worten:
Das geht nicht.

Wie viel Paar Schuhe besitzt du?
zehn oder so

Mein aktueller Handy-Klingelton:
Handys ... argh.

Günther Jauch oder Oliver Geissen?
Geissen ist echt übel.

Genialste Erfindung:
das Rad

Meine Kochkünste ...
... steigen langsam, aber stetig.

Brot oder Brötchen?
Semmeln

... sollte(n) verboten werden!
Religionen

Mein Lieblingsgetränk:
Spezi

Die nervigste Werbung ist ...
... alles von Ferrero.

Mein Lieblingsteletubbie ist ...
häh?

Haarspray, Haarwachs und/oder Haargel?
Gel

RÜDIGER STEIDLE

Redakteur

Experte für Actionspiele, Strategiespiele, Rollenspiele

spielt gerade	World of WarCraft
hört gerade	leise den Schnee rieseln
wartet auf	Jet Thunder
Retrospiel-Empfehlung	Air Attack

McDonald's oder Burger King?
Pizza Hut

Ist ein Glas halbvoll oder halbleer?
Halbleer; man trinkt es schließlich aus.

Mein Lieblingswort:
Keuchhusten

Wie viel Paar Schuhe besitzt du?
zwei

Mein aktueller Handy-Klingelton:
kaputt

Günther Jauch oder Oliver Geissen?
Pest oder Cholera?

Ü-30-Discotheken sind ...
Neuland

Mein Lieblings-Charakter in Ice Age:
die Nuss

Las Vegas ist ...
Hauptstadt von Mexiko.

Genialste Erfindung:
Sprache

Meine Kochkünste ...
beschränkt

Brot oder Brötchen?
Blöd oder Blödchen?

... sollte(n) verboten werden!
Verbote

Mein Lieblingsgetränk:
Pepsi One

Die nervigste Werbung ist ...
Eigenwerbung

Wein oder Sekt?
weder noch

Mein Lieblingsteletubbie ist ...
tot

Haarspray, Haarwachs und/oder Haargel?
nichts dergleichen

SARA STEHLIN

Layouterin

Expertin für Rennspiele, Adventures, Einsteigerspiele

spielt gerade	Ankh: Das Herz des Osiris
hört gerade	Panic! At the disco: A fever you ...
wartet auf	C&C 3
Retrospiel-Empfehlung	Looping Louie

Beschreibe dich in drei Worten:
Sonnig – hibbelig – morgenmufflig

Wie viel Paar Schuhe besitzt du?
Das will ich lieber gar nicht wissen ... und Sie auch nicht!

Mein aktueller Handy-Klingelton:
Billy Talent: Red Flag

Günther Jauch oder Oliver Geissen?
Was 'ne Frage ... Günther Jauch ist fürs Fernsehen geboren!

Meine Kochkünste ...
... halten sich in Grenzen.

Wenn du für einen Tag in den Körper eines Promis schlüpfen dürftest, welche Person wärst du?
Bill Gates. Ich würde mir seine ganze Kohle überweisen ... und dann wieder ich sein wollen :)

Mein Lieblingsgetränk:
Orangensaft-Schorle

Die nervigste Werbung ist ...
... zum Glück abgesetzt ... Erinnern Sie sich an das schreckliche, singende Küken?!

Mein Lieblingsland:
Couch-Land

Genialste Erfindung:
die Couch

Brot oder Brötchen?
leckere, frische Brötchen ... yummi!

Wein oder Sekt?
Lieber Wein ...
... aber Sekt in Verbindung mit Wodka und RedBull ist auch lecker!

Mein Lieblingsteletubbie ist ...
würg Wer stellt solche Fragen?!?!?

Haarspray, Haarwachs und/oder Haargel?
Haarshampoo ...

SASCHA GLISS

Redakteur

Experte für Actionspiele, Simulationen, Strategie-, Sportspiele

spielt gerade	IL2 Sturmovik: 1946
hört gerade	Interstate 76 (Soundtrack)
wartet auf	Silent Hunter 4
Retrospiel-Empfehlung	Mech Commander

Beschreibe dich in drei Worten:
ehrlich, lebhaft, manchmal impulsiv

Mein Lieblingsfußballspieler:
Klaus Fischer

McDonald's oder Burger King?
Sushi

Ist ein Glas halbvoll oder halbleer?
halbvoll!

Mein Lieblingswort:
im Moment: Killerspiel

Angela Merkel ist ...
... deprimierend

Wie viel Paar Schuhe besitzt du?
Keine Ahnung. Nicht mehr als zehn.

Mein aktueller Handy-Klingelton:
DB 601 Motorgeräusch

Wenn du für einen Tag in den Körper eines Promis schlüpfen dürftest, welche Person wärst du?
irgendein Rennfahrer an einem Testtag

Las Vegas ist ...
... ganz nett. Sollte man gesehen haben, muss man aber nicht.

Mein Lieblingsgetränk:
Apfelschorle

Meine Kochkünste ...
... werden von den meisten Menschen gelobt.

... sollte(n) verboten werden!
Politiker, die ohne Sachverstand über Computerspiele(r) wettern ...

Die nervigste Werbung ist ...
Seitenbacher Müsli (»leckerleckerlecker-lecker«). Waaaaah!

Wein oder Sekt?
Weder noch:
Bier oder Champagner

FLORIAN STANGL
stellv. Chefredakteur

Experte für Action-, Sportspiele, Strategiespiele, Adventures

spielt gerade	mit seinem Cynamite.de-Club
hört gerade	Die Flippers: Aber dich gibt's nur ...
wartet auf	Cooking Mama auf der Wii
Retrospiel-Empfehlung	Pac-Man

Beschreibe dich in drei Worten:
Ich bin ich

Mein Lieblingsfußballspieler:
Sepp Maier

Ist ein Glas halbvoll oder halbleer?
immer halbvoll

Mein Lieblingswort:
seufz

Günther Jauch oder Oliver Geissen?
Ich bin hetero, danke

Genialste Erfindung:
Bier

Ü-30-Discotheken sind ...
... bestimmt toll, wenn man sonst nirgends mehr reinkommt

Wenn du für einen Tag in den Körper eines Promis schlüpfen dürftest, welche Person wärst du?
Ich bin mit mir hochzufrieden, danke fürs Angebot

McDonald's oder Burger King?
Diese doofe Frage hab ich in meinem Leben schon zu oft beantwortet

Meine Kochkünste ...
... machen Frauen schwach

Brot oder Brötchen?
Wurst

Mein Lieblingsgetränk:
Kann ich bitte ne Extraseite haben?

Die nervigste Werbung ist ...
... unaussprechlich

Mein Lieblingsland:
das Kaufland in Kleinschwarzenlohe

Mein Lieblingsteletubbie ist ...
... in tausend Teile zerfetzt

Haarspray, Haarwachs und/oder Haargel?
wozu?

SANDRA STREHLE
Art Direktorin

Expertin für Rollenspiele, Actionspiele, Einsteigerspiele

spielt gerade	WoW: The Burning Crusade
hört gerade	Billy Talent: Red Flag
wartet auf	Weihnachten und Urlaub
Retrospiel-Empfehlung	MechCommander 2

Beschreibe dich in drei Worten:
95 – 60 – 90

Mein Lieblingsfußballspieler:
Raimund Aumann

McDonald's oder Burger King?
Denny's

Ist ein Glas halbvoll oder halbleer?
kommt drauf an, was drin ist ;)

Mein Lieblingswort:
Supercalifragilisticexpialidocious

Wie viel Paar Schuhe besitzt du?
öhem ... ca. 20 bis 40 ... oder so ...

Mein aktueller Handy-Klingelton:
24

Wenn du für einen Tag in den Körper eines Promis schlüpfen dürftest, welche Person wärst du?
George W. Bush ... um meinen Rücktritt zu erklären

John Grisham oder Barbara Wood?
Minette Walters

Mein Lieblings-Charakter in Ice Age:
Scratch

Genialste Erfindung:
WoW

Meine Kochkünste ...
sind eher rudimentär vorhanden

Brot oder Brötchen?
das heißt Semmel

Mein Lieblingsgetränk:
Dark Moccachino

Die nervigste Werbung ist ...
Klingeltonwerbung

Mein Lieblingsland:
USA

Haarspray, Haarwachs und/oder Haargel?
nix von alldem

SIMON FISTRICH
Redakteur

Experte für Rollenspiele, Actionspiele, Strategiespiele

spielt gerade	Darkstar One mit Patch 1.3
hört gerade	The Haunted: The Haunted
wartet auf	Weihnachtsurlaub
Retrospiel-Empfehlung	Flood

Beschreibe dich in drei Worten:
ist ein Personalpronomen

Ist ein Glas halbvoll oder halbleer?
Wenn ich mir über solche Fragen Gedanken mache, war's mehrmals voll.

Mein Lieblingswort:
Urlaub

John Grisham oder Barbara Wood?
Stephen King

McDonald's oder Burger King?
Burger King. Schmeckt nicht ganz so pappig.

Mein aktueller Handy-Klingelton:
Düdelidü ... Düdelidü ... Düdelidü

Günther Jauch oder Oliver Geissen?
Was sie machen, machen beide gut. Mag ich aber nicht wirklich.

Ü-30-Discotheken sind ...
... bis 2009 für mich kein Thema

Genialste Erfindung:
das Internet

Meine Kochkünste ...
... sind recht gut, wenn ich die Zeit dazu finde

Mein Lieblingsgetränk:
Kaffee. Ohne geht nix.

Die nervigste Werbung ist ...
Klingeltonwerbung wie Crazy Frog & Co. Ganz schrecklich sind auch diese Klischee-Kids in den Kinderschokolade-Werbungen.

Wein oder Sekt?
Ein staubtrockener Rotwein ist besser als jeder Sekt.

Haarspray, Haarwachs und/oder Haargel?
Bin Mattenträger. Hab ich nicht nötig.

SUSANNE BRAUN
Redakteurin

Expertin für Strategiespiele, Rollen-, Sportspiele, Adventures

spielt gerade	verrückt
hört gerade	das Blätterrauschen vor der Tür
wartet auf	den ersten Schnee
Retrospiel-Empfehlung	Sonic the Hedgehog

Beschreibe dich in drei Worten:
ähm, ja. Nett.

Mein Lieblingsfußballspieler:
Sergej Barbarez

Ist ein Glas halbvoll oder halbleer?
Halbleer

Mein Lieblingswort:
pwnd

Wie viel Paar Schuhe besitzt du?
sieben oder acht

Mein aktueller Handy-Klingelton:
Everything Counts in large Amounts

McDonald's oder Burger King?
Burger beim Mäckes, Pommes bei Burger Schling

Ü-30-Discotheken sind ...
irritierend

Genialste Erfindung:
Senf

Meine Kochkünste ...
verblüffen mich immer wieder

Brot oder Brötchen?
Wurzelbrot und Roggenbrötchen

... sollte verboten werden!
Rosenkohl

Mein Lieblingsgetränk:
Schwarzer Tee

Die nervigste Werbung ist ...
für Seitenbacher-Müsli und Kinder-Produkte

Mein Lieblingsteletubbie ist ...
würde ein Schlumpf auch zu den Teletubbies zählen? Einfarbig ist er ja.

Haarspray, Haarwachs und/oder Haargel?
nichts dergleichen

DAVID BERGMANN
Redakteur

Experte für Strategiespiele, Adventures, Sport-, Actionspiele

spielt gerade	World of WarCraft
hört gerade	www.last.fm/user/The_X
wartet auf	The Burning Crusade
Retrospiel-Empfehlung	WarCraft 2

Beschreibe dich in drei Worten:
grad im Stress

Wenn ich wiedergeboren werde, dann bitte als
... Duden, und ein Leben lang Klugscheißer sein

Mein Lieblingsfußballspieler:
Mikkl bei Pro Evolution Soccer

McDonald's oder Burger King?
McDonald's – der McRib ist schließlich der beste Burger aller Zeiten

Ist ein Glas halbvoll oder halbleer?
halbvoll

Mein Lieblingswort:
G'schmarre

Ü-30-Discotheken sind ...
... zum Glück noch nichts für mich

Wenn du für einen Tag in den Körper eines Promis schlüpfen dürftest, welche Person wärst du?
Edmund Stoiber – der dann erstmal auf einer Lan-Party Counter Strike spielen würde

Angela Merkel ist ...
vielleicht nicht die Richtige für den Job

Genialste Erfindung:
mehrfarbige Zahnpasta

Mein Lieblingsgetränk:
Vanilla Coke

Die nervigste Werbung ist ...
Fruchtalaaaaaaaaaaaaarm!!!

Mein Lieblingsland:
Irland

Wein oder Sekt?
Sekt

Mein Lieblingsteletubbie ist ...
... der Staubsauger

Haarspray, Haarwachs und/oder Haargel?
früher Haargel, jetzt Handtuch

MICHAEL ERLWEIN
DVD-Redakteur

Experte für Renn-, Actionspiele, Browserspiele, Einsteigerspiele

spielt gerade	Bubble Breaker auf Pocket PC
hört gerade	US5 mit Mama
wartet auf	Warmes Wetter
Retrospiel-Empfehlung	Woodruff & der Schnibble ...

Beschreibe dich in drei Worten:
wahnsinnig aufregender Typ

Ist ein Glas halbvoll oder halbleer?
logisch: halbvoll

Mein Lieblingswort:
Spellsbunse

Wie viel Paar Schuhe besitzt du?
zehn

Mein aktueller Handy-Klingelton:
Antik

Ü-30-Discotheken sind ...
... für Ü-40-Typen ideal zum Aufreißen

Wenn du für einen Tag in den Körper eines Promis schlüpfen dürftest, welche Person wärst du?
Gina Wild, muss auch gar nicht komplett sein ...

Mein Lieblings-Charakter in Ice Age:
keiner

Las Vegas ist ...
... Full Entertainment on Demand

Genialste Erfindung:
beheizte Klobrillen

Meine Kochkünste ...
... sind gut in Verbindung mit Kochbüchern

Mein Lieblingsgetränk:
Coke Zero

Die nervigste Werbung ist ...
... »Devote Hausfrauen ab 40«

Mein Lieblingsland:
Neverland

Wein oder Sekt?
Wein

Mein Lieblingsteletubbie ist ...
... Barbapapa

Haarspray, Haarwachs und/oder Haargel?
nix davon

SO TESTEN WIR

Noch mehr Infos, noch bessere Kaufberatung: Unser optimiertes Test-System hilft Ihnen!

FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Ego-Shooter
Verkaufsstart: erhältlich
Entwickler: Valve
Hersteller: Electronic Arts

Alles Wichtige auf einen Blick, vor allem, ab wann Sie das Spiel beim Händler kriegen. Hilfreich sind die Angaben zu Entwickler und Hersteller, um gezielt suchen zu können.

Webseite: www.half-life2.com
Hotline: 0900/120 252 0 (0,25 €/min.)

Hier kriegen Sie technische Hilfe, falls das Spiel nicht läuft.

ca. Preis in €: 10 20 30 40 50 (20)

Dank des Farbbalkens sehen Sie gleich, was der Titel kostet.

Ton – Sprache Spiel/Handbuch: Deutsch / Deutsch

Welches Tonformat wird ausgegeben, ist das Spiel auf Deutsch?

USK-Alterseinstufung: 0 6 12 16 18 (18)

Für welche Altersgruppe sich der Titel eignet, sehen Sie hier.

Schwierigkeit: 3 Stufen; mittel bis schwer

Wichtig: Ist das Spiel leicht oder schwer, kann man es anpassen?

empfohlene Steuerung

Wie Sie das Spiel am besten steuern, zeigen wir hier.

Multiplayer: Einzel-PC (1 Spieler)
Internet (32 Spieler) – Netzwerk (32 Spieler)

Gibt es einen Multiplayer-Modus? Hier alle Details.

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	9
Steuerung	9
Atmosphäre	9
Multiplayer	7

Die Einzelnoten verraten, wie gut der Titel aussieht, ob der Sound mitreißt und wie sich das Spiel steuert. Neu: Die Atmosphäre – wie stark zieht uns das Spiel in seinen Bann?

Ideal für: Fans des Originals

Sagt aus, für welche Zielgruppe sich das Spiel am besten eignet.

Alternative Vollpreis: Half-Life 2 (ca. 38 €, 09/2005: 94)
Alternative Budget: Sin Episodes 1 (ca. 20 €, 06/2006: 79)

Sie suchen nach weiteren Alternativen? Hier finden Sie eine aktuelle und eine ältere, die dafür aber preisgünstiger ist.

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 400 MB

Auflösung	Grafikkarte	CPU	RAM
800x600	Geforce FX	1,8 GHz	512 MB
1.024x768	Geforce FX	2,4 GHz	1,0 GB
1.280x1.024	Geforce 7800	3,4 GHz	2,0 GB

Wie viel Platz zum Installieren auf Ihrer Festplatte frei sein muss, lesen Sie hier. Außerdem, wie das Spiel auf Ihrem PC läuft. Haben Sie einen Rechner der Kategorie rot, sollten Sie den Titel lieber nicht kaufen.

PRO
- Alyx wirkt sympathisch und menschlich
- glaubwürdige Umgebungen
- fair ausbalancierter Schwierigkeitsgrad

KONTRA
- keine neuen Waffen, Szenarien, Gegner
- Steam-Aktivierung nicht für jedermann
- mäßige Synchronsprecher

Hier geben unsere Redakteure markante Punkte an: Was hat uns im Einzelnen gefallen, was gar nicht? Die Aufteilung in drei Pro- und drei Kontrapunkte ist nicht fest. Ein Titel kann theoretisch auch nur positive Eigenschaften besitzen.

DIE SOUND-SYSTEME

Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

Jedes kleine Quadrat steht für einen Lautsprecher, den das Spiel ansteuert, und zeigt die Richtung, aus der der Sound kommt. Der Punkt in der Mitte gibt an, dass ein Subwoofer unterstützt wird.

UNSERE MEINUNGSKÄSTEN UND WERTUNGEN

Die Meinung unserer Redakteure ist das Herz von PC PowerPlay. Wir nehmen kein Blatt vor den Mund und sagen aus unserer ganz persönlichen Sicht, warum uns ein Spiel gefällt – oder auch nicht. Dabei zählen nicht nur die reinen Fakten. Ob ein Spiel gut ist, hat nicht nur mit messbaren Merkmalen zu tun.

In den Meinungskästen geht es auch viel um das Bauchgefühl beim Spielen. Wir sind überzeugt: Ein Spiel ist mehr wert als die Summe seiner Einzelteile. Oder weniger.

Wir pressen nicht zwanghaft jedes Spiel in vorgefertigte Kategorien. Stattdessen bewerten unsere erfahrenen Redakteure den Spielspaß, den sie während des Testens hatten. Und: Nur wer ausführlich gespielt hat, darf auch bewerten.

Die Meinungen resultieren in der Spielspaß-Wertung, die jeder Redakteur vergibt. Aus diesen Wertungen berechnen wir den Durchschnitt – das ist unsere endgültige Wertung. Ab einem Wert von x,5 runden wir mathematisch auf.

RÜDIGER STEIDLE
Experte für Actionspiele

Ich bin verliebt!

Die ersten zehn Minuten von Episode 1 gehören wohl zu den emotionsreichsten meiner Spielerkarriere. Wie Alyx Gordon in die Arme schließt, nur um sich gleich darauf schüchtern zurückzuziehen – das ist großes Kino. Wenn sie dann später ängstlich hinter mir durchs Dunkel tappt, dann weiß ich, warum ich mich durch Horden von Combine-Soldaten schieße: nicht, um die Welt zu retten, sondern für Alyx.

Auch das Leveldesign überzeugt: Episode 1 spielt sich so gut wie und doch anders als Half-Life 2.

Meine Wertung 91

DAVID BERGMANN
Experte für Actionspiele

Einfach nur wow!

Ja, Episode 1 ist verflucht kurz. Das stört mich aber nicht die Bohne, denn es ist für mich sogar noch etwas atmosphärischer als das bereits geniale Hauptprogramm.

Das liegt nicht nur an Alyx, obwohl Valve für die neue Lara Croft einen Oscar verdient hätte. Es liegt vor allem an der genialen Spannungskurve, am Mix aus Hochspannung und lockeren Sprüchen. Wenn ich zum ersten Mal mit der Schrotflinte auf Zombies schieße und gleichzeitig schnelle Musik aus den Boxen schallt, ist das ganz groß.

Meine Wertung 92

RÜDIGER STEIDLE	91
DAVID BERGMANN	92
SIMON FISTRICH	91
MARTIN DEPPE	92
Durchschnitts-Wertung der Tester	**92**

TECHNIK-CHECK

RAM: 128 – 256 – 512 – 768 – 1.024 – 1.536
Installationsgröße 610 MB

MHz CPU	600 bis 1.000	1.200 bis 1.600	1.800 bis 2.200	2.400 bis 2.800	3.000 bis 3.400
Nvidia Riva TNT, Nvidia Riva TNT 2, Voodoo 3/4, Ati Rage 128, Geforce 1, Radeon 7000	technisch nicht möglich	technisch nicht möglich			
Geforce 2 MX, Geforce 4 MX, Radeon 7500, Radeon 9000					
Geforce 3/4, Geforce 5200-5700, Radeon 8500, Radeon 9500, Radeon 9200-9600, Radeon X300/X600		800x600x32 min. Details	800x600x32 min. Details	1.024x768x32 min. Details	1.024x768x32 min. Details
Geforce 5800/5900, Geforce 6200, Geforce 6600, Radeon 9700, Radeon 9800, Radeon X700		800x600x32 min. Details	800x600x32 mittlere Details	1.024x768x32 mittlere Details	1.024x768x32 mittlere Details
Geforce 6800, Geforce 7800, Radeon X800, Radeon X850		800x600x32 min. Details	1.024x768x32 mittlere Details	1.280x1.024x32 mittlere Details	1.280x1.024x32 mittlere Details; 1.280x1.024x32 max Details, HDRR

- Die Systemanforderungen von Episode 1 entsprechen in etwa denen des Hauptprogramms; wenn das bei Ihnen ruckelfrei lief, sollte es auch Episode 1 tun.
- High Dynamic Range Rendering (HDRR) sorgt bei manchen Szenen für absolut traumhafte Bildung, funktioniert allerdings erst mit Grafikkarten neuester Generation wirklich flüssig.
- Auf einigen Systemen scheint laut Forenberichten immer noch der berüchtigte Sound-Stotter-Bug aus Half-Life 2 aufzutauchen, dies konnten wir allerdings nicht verifizieren.
- Der Spielstart dauert zwar eine Weile, das Nachladen im Spiel geht aber relativ flott. Mehr als 1 GByte Hauptspeicher bringen keine nennenswerten Vorteile.

Wie das Spiel auf Ihrem Rechner läuft, sagen wir Ihnen mit dieser Tabelle: Rot bedeutet, das Spiel läuft extrem ruckelig und ist daher eher nervig als unterhaltsam. Gelb steht für ordentliche Leistung, mit gelegentlichen Verzögerungen müssen Sie aber rechnen. Grün schließlich ist optimal. Ist ein Feld grau, läuft der Titel auf der entsprechenden Kombination aus Prozessor und Grafikkarte überhaupt nicht.

- grau: läuft nicht
- gelb: läuft befriedigend
- rot: ruckelt extrem
- grün: läuft optimal

UNSERE **ZUSATZKÄSTEN**

MULTIPLAYER

Spielmodi
Deathmatch

Spielerzahl
Einzel-PC: –
Netzwerk: 8
Internet: 8

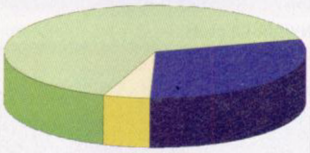
Dedicated Server
nicht vorhanden

Fazit: Nur zwei Siegbedingungen sind im Mehrspieler-Modus einstellbar: bis zum bitteren Ende kämpfen, oder die meisten Außenposten erobern. Dafür gibt's 24 abwechslungsreiche Karten. Wichtig für den Sieg ist der häufige Einsatz des Helden.

Wertung
■■■■■■□□□□ 6

Multiplayer wird immer wichtiger, daher widmen wir entsprechenden Spielen einen ausführlichen Kasten mit wichtigen Infos über die Spielmodi und deren Qualität. Außerdem für Clans die Info, ob eine spezielle Server-Version angeboten wird.

SPIELELEMENTE



Strategie	65%
Action	30%
Rollenspiel	5%

Rise & Fall ist im Kern ein Echtzeit-Strategiespiel. Allerdings werden die Missionen oft durch Action-Sequenzen unterbrochen. Es gibt auch reine Action-Levels. Da wir unseren Helden über fünf Stufen verbessern können, ist eine Prise Rollenspiel dabei.

Mixturen aus mehreren Genres in einem Spiel werden immer häufiger. Wir schlüsseln für Sie auf, welche Elemente ein Titel enthält und ob das Vermischen praxistauglich ist. So fällt die Kaufentscheidung bei Spielen wie Spellforce & Co. leichter.

IM WETTBEWERB

Spellforce 2	91
Schlacht um Mittelerde 2	90
Age of Empires 3	87
Age of Mythology	83
Rise & Fall	**82**

Im Vergleich zum Genre-Zwitter Spellforce 2 zieht Rise & Fall den Kürzeren. Auch mit Electronic Arts' Edel-Strategiespiel Schlacht um Mittelerde 2 kann es besonders im Bereich Atmosphäre nicht mithalten. Trotzdem ist es nur wenig schlechter als Age of Empires 3. Budget-Freunde mit einem Faible fürs alte Griechenland und Ägypten sollten das (technisch veraltete) Age of Mythology antesten.

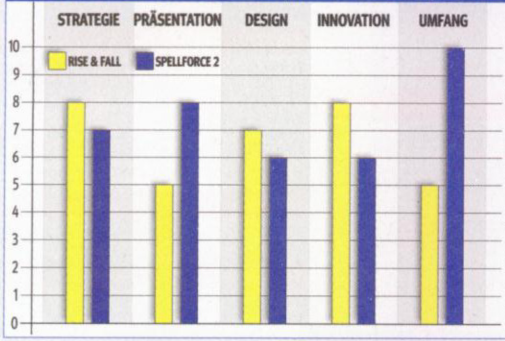
Hier muss sich der getestete Titel mit ähnlichen Spielen vergleichen lassen: Was machen die anderen besser oder schlechter? Ein optimaler Überblick mit Titeln, die jeder ambitionierte Spieler kennen sollte. Der Augenblick der Wahrheit für viele Spiele!

STEUERUNG

1	Passen
2	Starker Schuss
3	Sprinten
4	Torwart bewegen

Müssen Sie 20 Tasten auf Ihrem Gamepad beherrschen, um gut spielen zu können? Ist die Maus mit Funktionen überbelegt? Hier zeigen wir, wie Sie das Spiel steuern können (oder müssen), und mit welchem Eingabegerät (Maus, Gamepad, Lenkrad, Joystick).

DIREKTVERGLEICH: RISE & FALL (STRATEGIE/ACTION) VS. SPELLFORCE 2 (STRATEGIE/ROLLENSPIEL)



Strategie: Spellforce 2 ist mit zu vielen Gebäuden und Einheiten überladen. Rise & Fall ist ebenfalls komplex, aber eingängiger.

Präsentation: Obwohl Rise & Fall keineswegs hässlich ist, hat Spellforce 2 die wesentlich bessere (und hübschere) Technik.

Design: Rise & Fall bietet viel Abwechslung, aber mäßige Action-Missionen. Spellforce 2 enthält ebenfalls einige langweilige Ausreißer nach unten.

Innovation: Der Genremix in Spellforce 2 funktioniert zwar gut, wirklich neu ist das Konzept aber nicht – siehe Spellforce 1. Doch Rise & Fall betritt echtes Neuland.

Umfang: Die Kampagnen in Rise & Fall sind zu schnell vorbei. Spellforce 2 ist dank unzähliger Aufträge schlicht riesig.

Neu: Hier stellen wir den getesteten Titel und die Genre-Referenz oder seinen eigenen Vorgänger auf den Prüfstand. In Detailbereichen vergleichen wir akribisch, wo die Stärken und Schwächen der Spiele liegen. Die farbigen Balken geben auf einen Blick Ausschluss darüber, ob der Newcomer den Platzhirsch in wichtigen Bereichen überholen kann.

INSTALLATION

Rise & Fall belegt 2,4 GByte auf der Festplatte. Spielstände werden im Unterverzeichnis Data\Saved Games abgelegt und sind zwischen 5 und 10 MByte groß. Sie können das Spiel bei aktiver Internetverbindung über den »Update«-Knopf im Optionsmenü auf dem neusten Stand halten.

Kopierschutz:
Hier kommt Starforce zum Einsatz. Zum Starten müssen Sie daher die DVD einlegen.

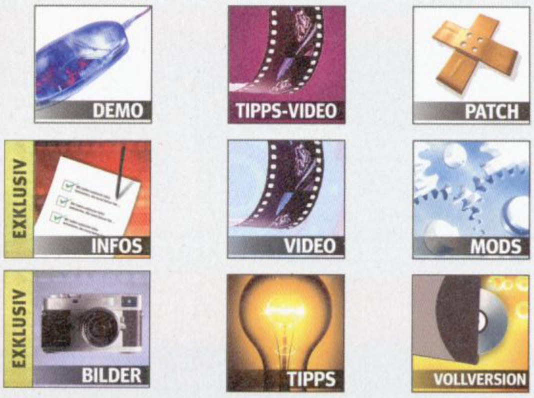
Zu jedem wichtigen Spiel prüfen wir den verbrauchten Festplattenplatz und die teils riesige Größe der Spielstände. Außerdem gehen wir auf Besonderheiten ein, etwa einen automatischen Update-Service. Abschließend verraten wir, mit welchem Kopierschutz das Spiel ausgestattet ist und ob dieser Probleme verursacht. Ob die CD oder DVD nur beim Start oder während des Spiels im Laufwerk sein muss, testen wir ebenfalls.

UNSERE **AWARDS**

Ein Spiel hat uns beim Testen durch einen bestimmten Teilaspekt besonders fasziniert? Dann vergeben wir eine Auszeichnung, unseren »Award«. Die schicke Goldmedaille verleihen wir aber unabhängig von der Wertung – diese journalistische Freiheit gönnen wir uns.

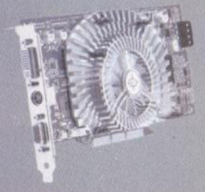
UNSERE **ICONS**

Unsere farbigen Symbole zeigen auf einen Blick, ob es weiterführende Infos oder Inhalte im Heft bzw. auf DVD gibt. Neu sind die Hinweise auf unsere umfangreichen Tipps-Videos, die Ihnen in bewegten Bildern beim Spielen helfen. Der Goldrand bei »Infos« und »Bilder« zeigt, dass Sie diese Informationen und Screenshots nur bei PC PowerPlay finden, also in keiner anderen Zeitschrift.



ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT



MAINBOARDS

ABIT	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
KN9 SLI	S, GL, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	124,-
KN8 SLI	S, GL, sA	939 / nF4-SLI	D+	89,-
AT8 32X	S, GL, F, sA	939 / XP3200	D+	134,-
AOPEN	**Merkmale**	**Sockel / Chip**	**RAM**	**€**
i915GMm	µATX, S, V, GL, F, sA	479 / 915GM	D2	222,-
i945GTm	µATX, S, V, GL, sA	479 / 945GT	D2	199,-
i975Xa	S, GL, F	479 / 975X	D2	249,-
GIGABYTE	**Merkmale**	**Sockel / Chip**	**RAM**	**€**
M51GM-S2G	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF430	D2	74,-
M55Plus-S3G	S, V, GL, F, sA	AM2 / nF430	D2	84,-
965P-S3	S, GL	775 / P965	D2	124,-
965P-DS4	S, GL, F, sA	775 / P965	D2	159,-
ASUS	**Merkmale**	**Sockel / Chip**	**RAM**	**€**
M2N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	134,-
M2N32-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2	179,-
Crosshair	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2	219,-
A8N-SLI SE	S, GL, sA	939 / nF4-SLI	D+	84,-
A8R32-MVP Deluxe	S, GL, sA	939 / XP3200	D+	129,-
P5B Deluxe	S, GL, F, sA	775 / P965	D2	179,-
P5W DH Deluxe	S, GL, F, sA	775 / 975X	D2*	209,-
MSI	**Merkmale**	**Sockel / Chip**	**RAM**	**€**
K9N Neo-F	S, GL, sA	AM2 / nF550	D2	77,-
K9N SLI Platinum	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	129,-
K8N Neo4-F	S, GL, sA	939 / nF4	D+	69,-
K8N SLI-FI	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D+	94,-
P965 Neo-F	S, GL, sA	775 / P965	D2	105,-

PCIe Grafikkarte

XPERTVISION GF7600GT

- NVIDIA® GeForce® 7600 GT Chip
- 256 MB GDDR3-RAM (128 Bit)
- 560 MHz Chiptakt
- 1.400 MHz Speichertakt
- VGA, DVI-I, TV-Out
- PCIe x16

124,- XpertVision

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / SO: SO-DDR-RAM / SO2: SO-DDR2-RAM / +: auch ECC / *: nur ECC Registered // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / GL: Gigabit LAN / S: Sound / WL: Wireless LAN / V: VGA / B: Bluetooth / R: IDE-RAID / sA: SATA-RAID

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Pentium® D (775)		GHz	Cache	tray	boxed
805	Smithfield	2,67	2x 1.024	86,-	94,-
925	Presler	3,0	2x 2.048	132,-	142,-
940	Presler	3,2	2x 2.048		204,-
945	Presler	3,4	2x 2.048	164,-	168,-
Core™ 2 Duo (775)		**GHz**	**Cache**	**tray**	**boxed**
E6300	Allendale	1,86	2x 1.024	166,-	182,-
E6600	Conroe	2,4	2x 2.048	299,-	316,-
X6800	Conroe XE	2,93	2x 2.048		979,-
QX6700	Kentsfield	2,66	2x 4.096		1.039,-
Core® 2 Duo (479)		**GHz**	**Cache**	**tray**	**boxed**
T5600	Merom	1,83	2x 1.024		249,-
T7200	Merom	2,0	2x 2.048		299,-
T7400	Merom	2,16	2x 2.048		424,-
T7600	Merom	2,33	2x 2.048		639,-

AMD

Athlon™ 64 (939)		GHz	Cache	tray	PIB
3000+	Venice	1,8	1x 512	54,-	66,-
3200+	Venice	2,0	1x 512	58,-	74,-
3500+	Venice	2,2	1x 512		86,-
3800+	Venice	2,4	1x 512	84,-	104,-
Athlon™ 64 (AM2)		**GHz**	**Cache**	**tray**	**PIB**
3200+	Orleans	2,0	1x 512	-	85,-
3500+	Orleans	2,2	1x 512	86,-	94,-
3800+	Orleans	2,4	1x 512		112,-
Athlon™ 64 X2 (AM2)		**GHz**	**Cache**	**tray**	**PIB**
3800+	Windsor	2,0	2x 512	134,-	159,-
4200+	Windsor	2,2	2x 512	164,-	194,-
4600+	Windsor	2,4	2x 512	249,-	259,-
5000+	Windsor	2,6	2x 512	289,-	309,-
FX-62	Windsor	2,8	2x 1.024		739,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 3-3-3	114,-	109,-
DDR HyperX	1,0 GB	400 / 2-3-2	124,-	119,-
DDR	2,0 GB	400 / 3-3-3	246,-	
DDR HyperX	2,0 GB	400 / 2-3-2	260,-	
DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4	126,-	120,-
DDR2	1,0 GB	667 / 5-5-5	132,-	123,-
DDR2	2,0 GB	533 / 4-4-4	244,-	
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	250,-	
MDT		**Takt / Timing**	**Kit**	**Single**
DDR	1,0 GB	400 / 2,5	128,-	119,-
DDR	2,0 GB	400 / 2,5	242,-	
DDR2	1,0 GB	667 / 4-4-4	116,-	113,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	120,-	118,-
DDR2	2,0 GB	667 / 4-4-4	230,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	240,-	
OCZ		**Takt / Timing**	**Kit**	**Single**
DDR2 System Elite	1,0 GB	533 / 4-4-4	114,-	109,-
DDR2 System Elite	1,0 GB	667 / 5-5-5	117,-	112,-
DDR2 XTC Gold	1,0 GB	800 / 5-5-5	129,-	122,-
DDR2 Platinum	1,0 GB	800 / 4-5-4	137,-	132,-
DDR2 System Elite	2,0 GB	533 / 4-4-4	222,-	
DDR2 System Elite	2,0 GB	667 / 5-5-5	228,-	
DDR2 XTC Gold	2,0 GB	800 / 5-5-5	248,-	
DDR2 Platinum	2,0 GB	800 / 4-5-4	268,-	
DDR2 Platinum	2,0 GB	800 / 4-4-4	280,-	

GEIL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 2,5		117,-
DDR	1,0 GB	400 / 2,5-4-4	136,-	
DDR	2,0 GB	400 / 2,5	238,-	
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	126,-	132,-
DDR2	1,0 GB	800 / 4-4-4	142,-	132,-
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	259,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 4-4-4	244,-	
CRUCIAL		**Takt / Timing**	**Kit**	**Single**
DDR	1,0 GB	400 / 3	118,-	104,-
DDR	1,0 GB	400 / 2-2-2	134,-	
DDR	2,0 GB	400 / 3	224,-	
DDR2	1,0 GB	667 / 5-5-5	114,-	108,-
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	254,-	
A-DATA		**Takt / Timing**	**Kit**	**Single**
DDR	1,0 GB	400 / 3		101,-
DDR	2,0 GB	400 / 2-3-3	252,-	
DDR	2,0 GB	500 / 3-4-4	254,-	
DDR2	1,0 GB	667 / 5	116,-	107,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5	122,-	115,-
DDR2	2,0 GB	667 / 5	224,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 5	244,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 4-4-4	284,-	
DDR2	2,0 GB	1.000 / 5-5-5	334,-	

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN7300GE/HTD	PCIe	256-D2 / 7300LE	64,-
EN7300GT SILENT/HTD	PCIe	256-D2 / 7300GT	89,-
EN7600GS SILENT/HTD	PCIe	512-D2 / 7600GS	134,-
EN7600GT SILENT/2DHT	PCIe	256-G3 / 7600GT	179,-
EN7900GS/2DHT	PCIe	256-G3 / 7900GS	199,-
EN7950GT/HTDP	PCIe	512-G3 / 7950GT	269,-
EN8800GTS/HTDP	PCIe	640-G3 / 8800GTS	499,-
EN8800GTX/HTDP	PCIe	768-D3 / 8800GTX	649,-
CLUB3D		**MB / Chip**	**€**
7600GS	PCIe	256-D2 / 7600GS	109,-
7600GT	PCIe	256-G3 / 7600GT	169,-
7600GS	AGP	256-D2 / 7600GS	119,-
MSI		**MB / Chip**	**€**
NX6200-TD E	PCIe	128-DD / 6200TC	40,-
NX7600GS-T2D EH	PCIe	256-D2 / 7600GS	109,-
NX7600GT-T2D EZ	PCIe	256-G3 / 7600GT	169,-
NX6200AX-TD LF	AGP	256-DD / 6200AX	64,-
NX7600GS-TD	AGP	256-D2 / 7600GS	125,-
GIGABYTE		**MB / Chip**	**€**
NX76T256D-RH	PCIe	256-G3 / 7600GT	169,-
N76G256D-RH	AGP	256-D2 / 6800GS	119,-
LEADTEK		**MB / Chip**	**€**
PX7300GT	PCIe	253-D2 / 7300GT	84,-
PX7600GS TDH	PCIe	256-D2 / 7600GS	104,-
PX7950GT	PCIe	256-G3 / 7950GT	239,-
PX7950GT	PCIe	512-G3 / 7950GT	269,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX1650PRO	PCIe	256-D2 / X1650PRO	99,-
EAX1950XT	PCIe	256-G3 / X1950XT	289,-
EAX1950CF/HP	PCIe	512-G4 / X1950	419,-
EAX1950XTX/HTVDP	PCIe	512-G4 / X1950XTX	419,-
GECUBE		**MB / Chip**	**€**
X1800GTO	PCIe	256-G3 / X1800GTO	149,-
X1900XT	PCIe	256-G3 / X1900XT	244,-
X1950XT	PCIe	256-G3 / X1950XT	259,-
X1950XTX	PCIe	512-G4 / X1950XTX	395,-
SAPPHIRE		**MB / Chip**	**€**
X1600PRO Ultimate	PCIe	256-D2 / X1600PRO	119,-
X1650PRO	PCIe	256-G3 / X1650PRO	129,-
X1900GT	PCIe	256-G3 / X1900GT	169,-
X1950PRO	PCIe	256-G3 / X1950PRO	199,-
X1950XT	PCIe	256-G3 / X1950XT	269,-
X1950XTX ViVo	PCIe	512-G4 / X1950XTX	419,-
X1950XTX Toxic	PCIe	512-G4 / X1950XTX	499,-

FESTPLATTEN S-ATA

3,5"

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS728080	SATA2	80	9 / 8 / 7.200	44,-
HDS721616	SATA2	160	8 / 8 / 7.200	58,-
HDT725025	SATA2	250	9 / 8 / 7.200	77,-
HDT725032	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	99,-
HDS725050	SATA2	500	8 / 16 / 7.200	189,-
SAMSUNG		**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
HD080HJ	SATA2	80	9 / 8 / 7.200	44,-
HD160JJ	SATA2	160	9 / 8 / 7.200	57,-
SP2504C	SATA2	250	9 / 8 / 7.200	72,-
HD300LJ	SATA2	300	9 / 8 / 7.200	94,-
HD400LJ	SATA2	400	9 / 8 / 7.200	109,-
HD401LJ	SATA2	400	9 / 16 / 7.200	114,-
SEAGATE		**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
ST380811AS	SATA2	80	8 / 8 / 7.200	44,-
ST3120811AS	SATA2	120	8 / 8 / 7.200	57,-
ST3160811AS	SATA2	160	8 / 8 / 7.200	59,-
ST3250820AS	SATA2	250	8 / 8 / 7.200	74,-
ST3250820NS	SATA2	250	8 / 8 / 7.200	76,-
ST3250620NS	SATA2	250	8 / 16 / 7.200	83,-
ST3320620AS	SATA2	320	8 / 16 / 7.200	96,-
ST3400833NS	SATA2	400	8 / 8 / 7.200	154,-
ST3500630AS	SATA2	500	8 / 16 / 7.200	199,-
ST3500630NS	SATA2	500	8 / 16 / 7.200	229,-
ST3750640AS	SATA2	750	8 / 16 / 7.200	369,-
ST3750640NS	SATA2	750	8 / 16 / 7.200	434,-
WD		**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
WD800JD	SATA2	80	9 / 8 / 7.200	44,-
WD1500AH	SATA	150	5 / 16 / 10.000	209,-
WD2500JS	SATA2	250	9 / 8 / 7.200	72,-
WD2500KS	SATA2	250	9 / 16 / 7.200	74,-
WD2500YS	SATA2	250	9 / 16 / 7.200	82,-
WD3200JS	SATA2	320	9 / 8 / 7.200	94,-
WD3200YS	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	99,-
WD4000KD	SATA	400	9 / 16 / 7.200	139,-
WD4000YR	SATA	400	9 / 16 / 7.200	149,-
WD4000YS	SATA2	400	9 / 16 / 7.200	149,-
WD5000YS	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	199,-
MAXTOR		**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
6V080E0	SATA2	80	9 / 8 / 7.200	43,-
6G160E0	SATA2	160	9 / 8 / 7.200	56,-
6V200E0	SATA2	200	9 / 8 / 7.200	67,-
6V250F0	SATA2	250	9 / 16 / 7.200	74,-
6H500F0	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	189,-
7H500F0	SATA2	500	8 / 16 / 7.200	189,-

2,5"

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HTS541060	SATA	60	12 / 8 / 5.400	64,-
HTS541010	SATA	100	12 / 8 / 5.400	94,-
FUJITSU		**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
MHV2100BH	SATA	100	12 / 8 / 5.400	79,-
MHV2120BH	SATA	120	12 / 8 / 5.400	94,-

DVD-LAUFWERKE

500 GB externe Festplatte

TEAC HD-35PUKB500

- 3,5" Festplatte
- 500 GB Kapazität
- 9,5 ms Zugriffszeit
- 2 MB Cache
- 7.200 UPM
- USB 2.0

169,- TEAC

DVD±RW

ATAPI	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
LG GSA-H12L*	18x / 10x	47,-	49,-
LG GSA-H12N*	18x / 10x	44,-	49,-
NEC AD-7173A*	18x / 8x	44,-	
NEC AD-7543A Slimline, schwarz	8x / 4x	74,-	
PIONEER DVR-111D*	16x / 8x	42,-	
PIONEER DVR-111*	16x / 8x	44,-	
SAMSUNG SH-S182D*	18x / 8x	35,90	44,-
SAMSUNG SH-S182M*	18x / 8x	39,90	44,-
USB 2.0	**±RW / DL**	**bulk**	**Kit/ret.**
LG GSA-5169D	16x / 8x		79,-
LG GSA-E10L schwarz	16x / 10x		84,-
PHILIPS SPD3000CC	16x / 8x		64,-
SAMSUNG SE-S184M	18x / 8x		72,-
S-ATA	**±RW / DL**	**bulk**	**Kit/ret.**
SAMSUNG SH-S183A*	18x / 8x	44,-	
PLEXTOR PX-760SA*	18x / 10x	109,-	114,-

Blu-ray

ATAPI	-R / -RE	bulk	Kit/ret.
PIONEER BDR-101A*	2x / 2x	849,-	

* in verschiedenen Farben erhältlich

Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.

Komfortabel bezahlen

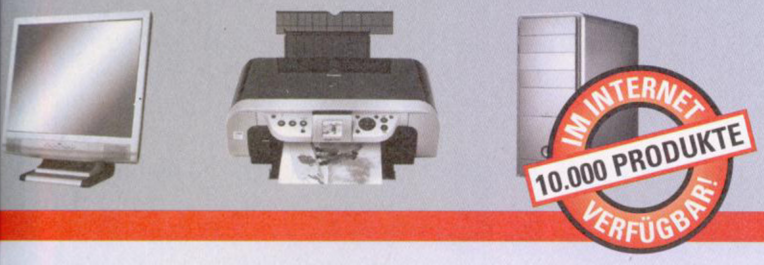
Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.

Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.

PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.



WWW.ALTERNATE.DE

24 h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,12 / Minute

NETZWERK & KOMMUNIKATION

Wireless LAN

AVM	Mbit/s	Typ	€
FRITZ!WLAN USB Stick v1.1	125	USB2.0-Stick	39,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7050	125	Rout./Mod./VoIP	159,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7170	125	Rout./Mod./VoIP	199,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWL-G520	108	PCI	39,-
DWL-G132	108	USB2.0-Stick	39,-
DWL-2100AP	108	Access Point	84,-
DWL-922 Bundle	54	Router + USB-Stick	52,-
DVG-G1402S	54	Router/VoIP	119,-

LINKSYS	Mbit/s	Typ	€
WMP300N	300	PCI	99,-
WPC300N	300	PC-Card	99,-
WUSB54GC	54	USB2.0	34,-
WAP54G	54	Access Point	64,-
WAG300N	300	Router	164,-

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WPN311 RangeMax	108	PCI	49,-
WN511T RangeMax	300	PC-Card	94,-
WN121T	300	USB 2.0	99,-
WPN802 RangeMax	108	Access Point	79,-
WNR854T	300	Gigabit Router	146,-

Modems

AVM	Art	Typ	€
FRITZ!Card PCI v2.1	ISDN	PCI	59,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PC-Card	169,-
FRITZ!Card USB v2.1	ISDN	USB	69,-
FRITZ!Card DSL v2.0	DSL	PCI	79,-
FRITZ!X USB v3.0	ISDN	USB	119,-
BlueFRITZ! Startpaket v2.0	ISDN	USB/BT	159,-

Router

AVM	Art	Ports	€
FRITZ!Box 2030	DSL-Modem	2	89,-
FRITZ!Box 2070	DSL-Modem	4	89,-
FRITZ!Box Fon 5050	DSL-Modem/VoIP	2	139,-

D-LINK	Art	Ports	€
DI-604	DSL	4	33,-
DSL-584T	DSL-Modem	4	69,-
DVG-1402S	DSL/VoIP	4	99,-
DGL-4100	Gigabit Router	4	104,-
DVA-G3342SB Horst Box	Rout./Mod./VoIP	4	369,-

NETGEAR	Art	Ports	€
RP614	DSL	4	34,-
DG834B	DSL-Modem	4	60,-

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

PC-Gehäuse

THERMALTAKE	Farbe	Typ	Netzteil	€
Mambo	Schwarz	Midi	--	42,-
Soprano VX	Piano-Lack Schwarz	Midi	--	59,-
Armor*	Schwarz	Big	--	124,-

LIAN LI	Farbe	Typ	Netzteil	€
PC-7 PlusII	Silber	Midi	--	89,-
PC-60A Plus II	Silber	Midi	--	129,-
PC-V1000B Plus	Schwarz	Midi	--	199,-

COOLER MASTER Netzteil

eXtreme Power 380W

- 380 Watt (130 Watt Combined Power)
- Anschlüsse: 1x 3,5" Floppy, 6x 5,25", 3x S-ATA, 1x PCIe
- ein 120 mm Lüfter (temperaturgeregelt)
- Geräuschentwicklung: max. 20 dB(A)
- Mainboardanschlüsse: ATX12V 2.0

34,-

COOLER MASTER	Farbe	Typ	Netzteil	€
Centurion 5	Silber o. Blau	Midi	--	54,-
Centurion 534	Schwarz	Midi	--	56,-
Mystique 631*	Silber	Midi	--	89,-
Mystique 632*	Schwarz	Midi	--	129,-
Stacker 830	Silber o. Schwarz	Big	--	209,-

SILVERSTONE	Farbe	Typ	Netzteil	€
TJ08	Schwarz	Midi	--	84,-
LC17	Schwarz	HTPC	--	94,-
SG01	Silber	HTPC	--	109,-
LC16M	Silber	HTPC	--	209,-

CHIEFTEC	Farbe	Typ	Netzteil	€
BH-01B-B-B	Schwarz	Midi	--	62,-
LBX-02B-B-B	Schwarz	Big	--	69,-
Giga GX-01B	Schwarz	Big	--	84,-

Diverse	Farbe	Typ	Netzteil	€
ENERMAX CA-3030	Schwarz	Midi	--	44,-
ENERMAX ECA3052	Schwarz	Midi	--	79,-
ZALMAN HTPC HD160	Silber	HTPC	--	319,-
ZALMAN HTPC HD135	Schwarz	HTPC	--	349,-

Netzteile

Diverse	Leistung	Typ	€
CHIEFTEC CFT-560A CM	560 W	ATX2	99,-
COOLER MASTER eXtreme Power	380 W	ATX2	34,-
COOLER MASTER RealPower	550 W	ATX2	109,-
ENERMAX Liberty	400 W	ATX2	69,-
ENERMAX GALAXY	1000 W	ATX2	349,-
SHARKOON SHA350-8P	350 W	ATX2	34,-
SHARKOON SilentStorm	480 W	ATX2	84,-
SILVERSTONE ST65ZF	650 W	ATX2	119,-
THERMALTAKE Toughpower CM	700 W	ATX2	119,-
ZALMAN ZM460B-APS	460 W	ATX2	99,-
ZALMAN ZM600-HP	600 W	ATX2	149,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

SYSTEA	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
Emerald H601	Sempron 64 3200+	512 MB	80 GB	DVD-ROM	VIA S3 Graphics DeltaChrome	349,-
Ruby H601	Athlon 64 3200+	512 MB	160 GB	DVD±RW DL	128 MB GeForce 6200 TC, PCIe	474,-
Brilliant H601	Athlon 64 X2 4600+	2.048 MB	2x 250 GB	DVD±RW/DL	256 MB GeForce 7900GT, PCIe	1.309,-

Notebooks

ASUS	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
A6JE-AP012H	Core Duo T2300E (1,66 GHz)	15,4	1.024 MB	80 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Home	1.059,-
F3F-AP016H	Core Duo T2050 (1,6 GHz)	15,4	1.024 MB	80 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Home	979,-
R2H-BH039T	Celeron M (900 MHz)	7,0	768 MB	60 GB	--	WLAN, XP Tablet PC	949,-
S6F-3077P	Core Duo L2400 (1,66 GHz)	11,1	1.024 MB	120 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Pro	1.919,-
V1JP-AJ004P	Core 2 Duo T5600 (1,83 GHz)	15,4	1.024 MB	120 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Pro	1.839,-
W7J-3P053P	Core 2 Duo T7200 (2 GHz)	13,3	1.024 MB	120 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Pro	2.019,-

SAMSUNG	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
Q35-T2300 Cotezaa	Core Duo T2300 (1,66 GHz)	12,1	1.024 MB	80 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Home	1.199,-
R65-T5500 Canspiro	Core 2 Duo T5500 (1,66 GHz)	15,0	1.024 MB	80 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Home	1.249,-

TFT-MONITORE

BELINEA		ms	Zoll	Merkmale	€
1730 S1	si	5	17,0	DVI-D/Sound	209,-
1975 S1	si	2	19,0	DVI-D/USB/Sound	269,-
102035W	bl	16	20,1	DVI-D/USB/Sound	419,-

BENQ		ms	Zoll	Merkmale	€
FP91G+	si	8	19,0	DVI-D/Pivot	224,-
FP93GX	si	2	19,0	DVI-D	289,-
FP202W	bl	8	20,1	DVI-D	339,-

EIZO		ms	Zoll	Merkmale	€
S1931SH	gr o. bl	16	19,0	DVI-D/Sound	449,-
S1931SE	gr o. bl	16	19,0	DVI-D/Sound	449,-
S2100	gr o. bl	16	21,3	DVI-D/USB	889,-

NEC		ms	Zoll	Merkmale	€
175VXM+	gr o. bl	8	17,0	DVI-D/Sound	219,-
90GX² Pro	si	2	19,0	DVI-D/USB	349,-
20WGX2	si	6	20,1	DVI-D/USB	549,-

SAMSUNG		ms	Zoll	Merkmale	€
940BW	si	4	19,0	DVI-D	239,-
203B	si	8	20,0	DVI-D/Pivot	289,-
225BW	si	5	22,0	DVI-D	439,-

Diverse		ms	Zoll	Merkmale	€
ACER AL1916WAs	si	5	19,0		209,-
ASUS PW191	bl	8	19,0	DVI-D/Sound/Pivot	319,-
LG L1919S	si	8	19,0		209,-

19" TFT-Monitor

NEC MultiSync 90GX² Pro

- 1.280x1.024 Pixel Auflösung
- Kontrast: 1.000:1 • Helligkeit: 400 cd/m²
- Reaktionszeit: 2 ms (grey-to-grey)
- VGA, DVI-D, USB-Hub
- schmaler Rahmen
- silber/schwarz

349,-

EINGABE & GAMING

Tastaturen

Diverse	Anschluss	€
IDEAZON Merc Gaming Keyboard	USB	39,-
RAPTOR Gaming K2	USB	49,-
RAZER Tarantula Keyboard	USB	129,-
SAITEK Eclipse II	USB	59,-
SHARKOON Luminous Mediaboard	USB, PS/2	24,-

Mäuse

LOGITECH	Anschluss	€
MX518	USB, PS/2	44,-
MX Revolution	USB	79,-
G5 Laser Mouse	USB	59,-

Diverse	Anschluss	€
MS Habu Gaming Mouse	USB	49,-
RAZER Copperhead Gaming Mouse	USB	69,-
SAITEK Notebook Optical Mouse	USB	12,-
SAITEK Gaming Mouse 1600	USB	29,-

Gamepads & Joysticks

SAITEK	Typ	€
Cyborg EVO	Joystick	29,-
Cyborg EVO Force	Joystick	49,-
X52 Flight Controll	Joystick	169,-

Diverse	Typ	€
LOGITECH Rumblepad II refresh	Gamepad	28,-
LOGITECH Cordless Rumblepad II	Gamepad	39,-
THRUSTMASTER Afterburner II	Joystick	42,-

Mauspads & Zubehör

Diverse	Farbe	€
GAMESDOCTOR X9001	Schwarz	12,50
RAZER Mantis Speed	Schwarz	24,-
RAZER Mantis Control	Schwarz	24,-
RAZER eXact Mat	Schwarz	29,-
SHARKOON 1337 Gaming Mat „Shooter"	Camouflage	9,90
STEELPAD QcK	Schwarz	9,50

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE X-Fi Xtreme Audio	PCI	59,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Gamer	PCI	89,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Gamer Fatal1ty	PCI	139,-
TERRATEC Aureon 5.1	PCI	18,-
TERRATEC Aureon 7.1 Dolby Digital	PCI	52,-
TERRATEC Aureon 7.1 Universe	PCI	159,-

Headsets	Anschluss	€
LOGITECH Precision Gaming	Klinke	29,-
PLANTRONICS .Audio 350	Klinke	34,-
RAZER Barracuda HP-1	Klinke	139,-
SAITEK GH20 Vibration Headset	Klinke	29,-
SENNHEISER PC 160	Klinke	69,-
SPEEDLINK Medusa 5.1 ProGamer	Klinke	79,-

GAMES

Action	€
Battlefield - Vietnam	9,-
Battlefield II	44,90
Battlefield II - Special Forces Addon Addon	26,90
Battlefield 2142	47,-
Darkstar One	29,-
Half Life I Anthology	16,90
Peter Jacksons King Kong	38,90
Quake 4	16,-
Ravenshield Athena Sword Addon	6,90

Rollenspiel & Adventure	€
Diablo II Gold	17,50
Dungeon Siege II	24,90
Everquest 2 Echoes of Faydwer	33,-
Gothic 3	46,-
Guild Wars - Factions	37,90
Guild Wars - Nightfall	37,90
Neverwinter Nights II	45,-
Oblivion - The Elder Scrolls IV	31,90
Oblivion - Knights of the Nine Addon	21,-
Titan Quest	39,90
World of Warcraft	19,-
World of Warcraft - Burning Crusade AddOn	34,90

Sport & Simulation	€
Die Gilde 2	44,-
Die Sims 2	44,90
Die Sims 2 - Haustiere	26,-
Die Sims 2 - Wilde Campusjahre Addon	26,90
FIFA Football 07	47,-
Flight Simulator X Deluxe	57,-
NHL 07	44,-
Need for Speed Carbon	47,-

Strategie	€
Age of Empires III	36,-
Age of Empires III - War Chief Addon	29,-
Anno 1701	44,-
Civilization IV	22,90
Heroes of Might & Magic 5	42,90
Heroes of Might & Magic 5 - Hammers of Fate Addon	21,-
Herr der Ringe - Die Schlacht um Mittelerde II	45,-
Herr der Ringe - Die Schlacht um Mittelerde II Aufstieg des Hexenkönigs Addon	25,-
Medieval II	44,-
ParaWorld	44,-
Warcraft III + Gold inkl. Frozen Throne	19,-
Warhammer - Mark of Chaos	44,-

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

ALTERNATE ist Testsieger! „Bester Mix aus großer Auswahl, angemessenen Preisen und leichter Bestellung. Die Homepage setzt Maßstäbe in Bedienbarkeit und Informationsgehalt." (Test: „Die besten Online-Shops", PC Professionell 06/2006)

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040 *
Fax: 01805-905020 *
Mail: mail@alternate.de

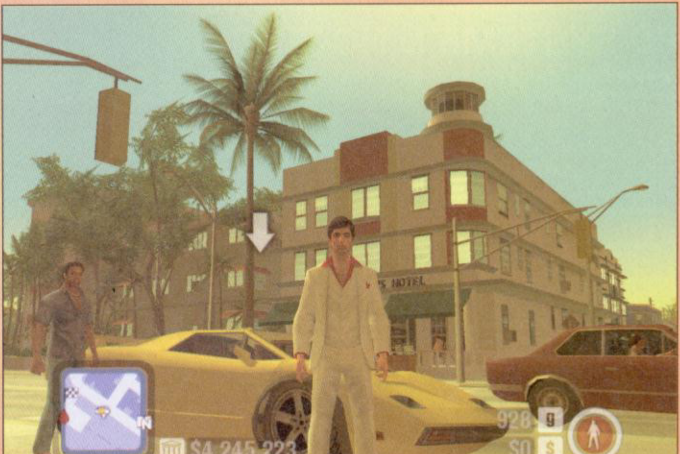
IT STORE
Mo - Fr: 9:00 - 20:00 Uhr
Sa: 9:00 - 16:00 Uhr

TOP 30 ACTIONSPIELE

		Durchschnitt	Test in	Leser-Wertung*	
1	HALF-LIFE 2	94	09/2005	83	Genialer Ego-Shooter mit toller Grafik und Physikrätseln
2	GTA SAN ANDREAS	92	02/2006	86	Das beste GTA aller Zeiten – umfangreich und motivierend
3	PSYCHONAUTS (dt.)	90	02/2006	82	Abgedrehtes Action-Adventure mit schwarzem Humor
4	DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC	90	12/2006	82	Dramatische Schwertgefechte, Bogenkämpfe und Zauberduelle
5	VAMPIRE 2 BLOODLINES	90	09/2005	80	Blutsauger in L.A. – ein vielschichtiges Action-Rollenspiel
6	JOINT OPERATIONS	89	04/2005	84	Flotter, fairer Team-Shooter für bis zu 100 Schützen
7	BATTLEFIELD 2142	89	12/2006	82	Das bewährte Battlefield-Gefühl im Science-Fiction-Szenario.
8	UT 2004 (dt.)	88	12/2004	83	Der Vorzeige-Shooter mit umfangreichen Multiplayer-Paket
9	DARKSTAR ONE	88	06/2006	78	Dramatische, einsteigerfreundliche Weltraumsaga
10	FAR CRY	88	09/2005	85	High-Tech-Shooter in atemberaubender Kulisse
11	LEGO STAR WARS 2	88	10/2006	78	Lego-Luke und seine Plastikfreunde stürmen Herzen und Charts
12	MAX PAYNE 2	87	12/2004	85	Düsterer Action-Thriller: kurz, aber spannend
13	RÜCKKEHR DES KÖNIGS	87	12/2004	73	Mit Gandalf und Co.durch filmreife Szenen kloppen
14	REPUBLIC COMMANDO	87	03/2005	79	Starke Story, gute Missionen und Star-Wars-Flair
15	MAFIA	86	12/2004	82	Immer noch aktuell: der GTA-Klon in den wilden 1920ern
16	FEAR	86	05/2006	86	Erwachsener Grusel-Shooter mit schöner Zeitlupenfunktion
17	TRIBES VENGEANCE	86	12/2004	65	Sehr gute Solo-Umsetzung des Multiplayer-Klassikers
18	SWAT 4	86	02/2006	79	Denken statt ballern: tolle taktische Polizei-Einsätze
19	METAL GEAR SOLID 2	86	12/2004	76	Prima Schleich-Shooter, hanebüchene Story
20	PRINCE OF PERSIA 6	86	12/2006	81	Düsteres Action-Adventure für Gamepad-Akkrobaten
21	PREY	85	08/2006	85	Geradlinig, aber nicht 08/15: Prey bringt Wind ins Genre
22	CONDEMNED	85	04/2006	77	Atmosphärische Gruselaction in Ego-Perspektive
23	HITMAN 4	85	06/2006	83	Hart, zynisch, gnadenlos: der beste Hitman aller Zeiten
24	FREELANCER	85	05/2005	79	Großes Weltraumspiel mit Story, Kampf und Handel
25	CHRONICLES OF RIDDICK	85	01/2005	84	Kurz, aber gut: Filmumsetzung mit Knast-Atmosphäre
26	SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT	85	12/2006	83	Sam Fisher mit Gewissenskonflikten und Hardware-Hunger
27	RAYMAN RAVING RABBIDS	85	01/2007	–	Geniale Minispielsammlung mit vielen heißen Häschen
28	STAR WARS BATTLEFRONT 2	84	12/2005	82	Online-Shooter mit Star-Wars-Flair, macht auch solo Spaß
29	COMMANDOS STRIKE FORCE	84	03/2006	78	Gelungener Action-Ableger der Commandos-Reihe
30	SCARFACE	84	12/2006	74	Kinofilm trifft GTA und klaut hemmungslos, aber sehr gut

*Machen Sie mit! Leserwertung auf www.cynamite.de

Rayman Raving Rabbids: Eine tolle Minispielsammlung für die ganze Familie – mit viel Abwechslung und Hasen.



Scarface: Traumhafte Verkaufszahlen auf der ganzen Welt bestätigen unsere Wertung. Tony Montana ist überall beliebt!

TOP 30 STRATEGIESPIELE

		Durchschnitt	Test in	Leser-Wertung*	
1	WARCRAFT 3	93	12/2004	95	Perfektes Balancing und Fantasy-Flair in Echtzeit
2	CIVILIZATION 4	91	11/2005	83	Der bislang beste Teil der Runden-Strategie-Legende
3	ANNO 1701	91	11/2006	82	Geniale Aufbau-Strategie mit tollem Wirtschaftssystem
4	SCHLACHT UM MITTELERDE 2	90	03/2006	76	Imposante Echtzeit-Schlachten nach J.R.R Tolkien
5	MEDIEVAL 2	90	11/2006	68	Fordernd-komplexer Mix aus Runden- und Echtzeit-Strategie
6	COMPANY OF HEROES	90	10/2006	84	Authentisch umgesetzte Weltkriegs-Strategie mit Edelgrafik
7	SPELLFORCE 2	90	01/2007	81	Epischer Mix aus Rollenspiel und Strategie
8	C&C GENERÄLE	89	12/2004	87	Echtzeit-Strategie mit vorbildlichem Mehrspielermodus
9	HEROES OF MIGHT & MAGIC 5	88	06/2006	83	Fantasy-Rundenstrategie mit Helden, Monstern und Magie
10	THE MOVIES	88	08/2006	74	Vergnügliche Wirtschaftssimulation mit Regiestuhl
11	STAR WARS EMPIRE AT WAR	87	03/2006	82	Der Krieg der Sterne als Echtzeit-Strategiespiel
12	RAILROADS	87	11/2006	66	Mensch Meier: simples Spielprinzip – immenser Suchfaktor
13	CAESAR 4	87	10/2006	73	Das komfortabelste Aufbauspiel des römischen Imperiums
14	AGE OF EMPIRES 3	87	11/2005	79	Der Klassiker mit aufgebohrter Optik und tollen Missionen
15	DIE SIMS 2	87	12/2004	76	Augenzwinkernde Lebenssimulation in bunter Grafik
16	ACT OF WAR	86	09/2006	78	Spannender Polit-Thriller als Echtzeit-Strategie verpackt
17	BLACK & WHITE 2	86	10/2005	78	Göttersimulation mit spielerischer Freiheit
18	PARAWORLD	86	09/2006	80	Echtzeitkämpfe mit Dinosauriern und üppigem Aufbaupart
19	FULL SPECTRUM WARRIOR	86	01/2005	73	Taktische Planung mit heißer Action verknüpft
20	ROME – TOTAL WAR	86	09/2005	77	Herrschen und kämpfen: die interaktive Geschichtsstunde
21	SILENT STORM	85	12/2004	70	Runden-Taktik mit genialer Spielphysik
22	BLITZKRIEG 2	85	10/2005	69	Für erfahrene Weltkriegs-Taktiker ein großer Spaß
23	ARMIES OF EXIGO	84	12/2004	69	Von WarCraft 3 geklaut – aber verdammt gut
24	STRONGHOLD 2 (v1.1)	84	06/2005	78	Burgen bauen oder als Belagerer erstürmen
25	PANZERS 2	84	08/2005	78	Nicht ganz so genial wie Teil 1, trotzdem tolles Taktikspiel
26	EMERGENCY 4	84	05/2006	67	Fulminantes Rettungsszenario mit einfacherer Steuerung
27	RISE OF LEGENDS	84	06/2006	62	Für Echtzeit-Profis eine kleine Offenbarung
28	DIE SIEDLER 2: DIE NÄCHSTE GENERATION	84	09/2006	81	Noch genauso knuffig wie vor zehn Jahren: Die Siedler
29	KINDER DES NILS	84	06/2005	77	Doofer Name, aber tolles Aufbauspiel à la Caesar
30	WARHAMMER 40K – DAWN OF WAR	84	05/2005	80	Ein Brettspiel erwacht zum Leben und lässt es krachen

*Machen Sie mit! Leserwertung auf www.cynamite.de

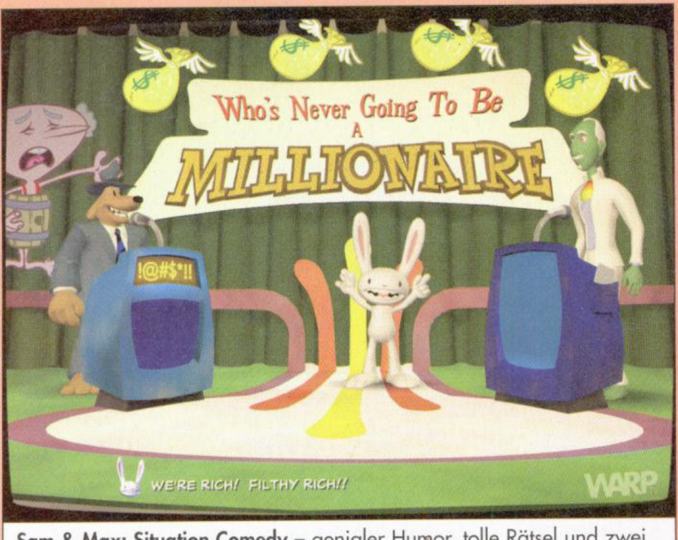
Medieval 2: Die Massenschlacht im Mittelalter ist fast so gut wie die Massenschlacht in Mittelerde. Aber auch nur fast.

Anno 1701: Verbindet Aufbau, Wirtschaft und Abenteuer. Unter den Aufbaustrategie-Spielen der Klassenprimus.

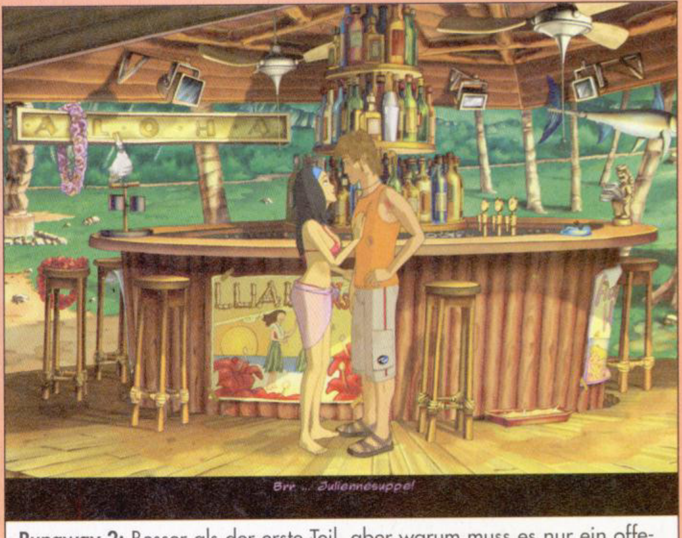
TOP 30 ABENTEUERSPIELE

		Durchschnitt	Test in	Leser-Wertung*	
1	WORLD OF WARCRAFT (dt.)	95	07/2006	79	Kunterbuntes Online-Rollenspiel im WarCraft-Universum
2	KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC	93	12/2004	80	Tolles Star-Wars-Rollenspiel mit taktischen Gefechten
3	TITAN QUEST	91	06/2006	80	Der Diablo 2-Killer: Macht nicht viel neu, aber vieles besser
4	GOTHIC 2	91	12/2004	83	Glaubwürdige Fantasywelt, epische Geschichte – genial!
5	PLANESCAPE TORMENT	89	12/2004	82	Dank tiefgründiger Dialoge eines der besten Rollenspiele
6	BALDUR'S GATE 2	88	12/2004	82	Episches D&D-Rollenspiel mit fantastischen Quests
7	ANKH	88	09/2006	74	Lustiges Abenteuer unter ägyptischer Sonne
8	OBLIVION (dt.)	87	05/2006	87	Rollenspiel mit gigantischer Welt und großer Freiheit
9	DIABLO 2	87	12/2004	82	Klasse Action-Rollenspiel mit vorbildlichem Spielfluss
10	GUILD WARS: FACTIONS	87	06/2006	80	Actionreiche PvP-Schlachten vor toller Kulisse
11	KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2	86	10/2005	73	Abklatsch des Vorgängers – aber immer noch sehr gut
12	FABLE	86	10/2005	78	Peter Molyneux' Rollenspiel mit älter werdenden Helden
13	RUNAWAY 2	86	12/2006	75	Schön hohe Spieldauer, klasse Grafik, prima Rätsel
14	MONKEY ISLAND 4	85	12/2004	71	Trotz nerviger Steuerung ein humoriges Adventure
15	SUDEKI	85	04/2005	82	Quietschbuntes Japan-Rollenspiel mit tollen Gefechten
16	SAM & MAX: EPISODE 2	85	01/2007	–	Das chaotische Duo macht ein TV-Studio unsicher
17	VAMPIRE – THE MASQUERADE	84	12/2004	76	Mehr Shooter als Rollenspiel, nicht nur für Vampir-Fans
18	EVERQUEST 2	84	07/2005	62	Etwas altbackenes Online-Rollenspiel für Gruppenspieler
19	THE WESTERNER	83	12/2004	83	3D-Adventure im Wilden Westen mit sympathischem Held
20	SACRED	83	12/2004	82	Riesiges Action-Rollenspiel à la Diablo, mauer Multiplayer
21	GEHEIMAKTE TUNGUSKA	83	09/2006	81	Spannendes Rätselraten mit toller Hilfefunktion
22	THE BARD'S TALE	83	04/2006	73	Viel schwarzer Humor und spannende Rollenspiel-Kämpfe
23	CITY OF VILLAINS	83	12/2005	63	Comic-hafte Onlinewelt voller Schurken mit Superkräften
24	FAHRENHEIT	83	11/2006	83	Kinoreifes Adventure mit spielerischer Freiheit
25	BAPHOMETS FLUCH 4	83	09/2006	79	Nico und George kommen einer Verschwörung auf die Spur
26	NEVERWINTER NIGHTS 2	83	12/2006	75	Dezent altmodisch, aber spannend – dank Story und Kämpfen
27	BLACK MIRROR	82	12/2004	79	Adventure mit echter Grusel-Atmosphäre
28	DARK AGE OF CAMELOT	82	12/2004	71	Das Online-Rollenspiel mit dem besten PvP-System
29	ARX FATALIS	82	12/2004	79	Rollenspiel in riesigen Innenarealen und Kerkern
30	THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL	81	12/2004	72	Das geniale Kampfsystem rettet die drögen Texte

*Machen Sie mit! Leserwertung auf www.cynamite.de



Sam & Max: Situation Comedy – genialer Humor, tolle Rätsel und zwei dufte Typen bereiten uns großen Spaß.



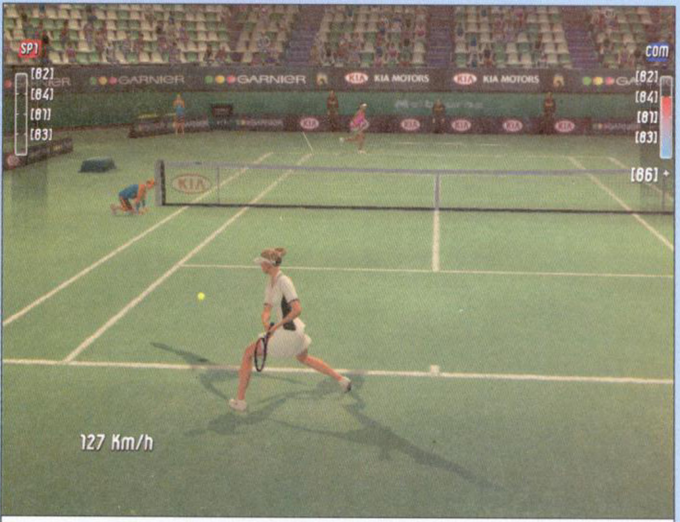
Runaway 2: Besser als der erste Teil, aber warum muss es nur ein offenes Ende geben? Pendulo, gebt uns mehr!

TOP 30 SPORTSPIELE

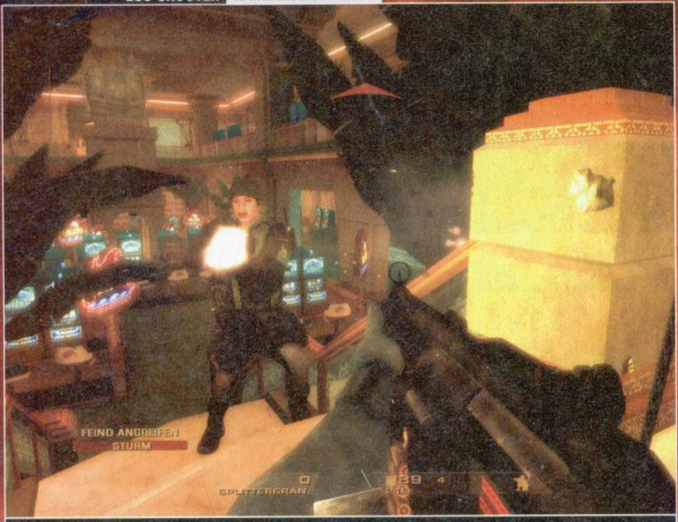
		Durchschnitt	Test in	Leser-Wertung*	
1	PRO EVOLUTION SOCCER 6	92	11/2006	87	Perfekte Simulation: realistisch und anspruchsvoll
2	GTR 2	92	09/2006	83	Mit GTR 2 stellt Simbin erneut die Rennsimulations-Referenz
3	TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	92	12/2004	70	Tony Hawk in Bestform: irre Tricks und cooles Leveldesign
4	LIVE FOR SPEED S2	90	08/2005	63	Die derzeit beste Online-Rennsimulation
5	F1 CHALLENGE 99-02	90	12/2004	66	Beste Formel-1-Simulation für den PC, klasse Fahrgefühl
6	FUSSBALL MANAGER 07	89	11/2006	85	Der bislang beste FM: vereint alte und neue Stärken
7	NASCAR RACING 2003	89	12/2004	48	Sehr realistisch, tolles Oval-Fahrgefühl – prima!
8	NHL 06	88	10/2005	75	Back to the Roots, bärenstarke Eishockey-Simulation
9	GT LEGENDS	88	10/2005	76	Rasen wie Päpi: historisches Rennspiel der GTR-Macher
10	COLIN MCRAE RALLY 2005	88	12/2004	87	Rallysimulation mit Langzeitmotivation
11	NBA LIVE 2006	88	10/2005	71	Basketball-Komplettpaket: selbst spielen und managen
12	JUICED	88	04/2006	73	Starker Konkurrent für Need for Speed, oft unterschätzt
13	NEED FOR SPEED MOST WANTED	87	11/2006	79	Rasante Verfolgungsjagden gegen die Polizei, Top-Grafik
14	TIGER WOODS PGA TOUR 2006	86	10/2005	51	Realistisches Golfen quer durch die Jahrzehnte
15	RACE	85	12/2006	83	Der kleine Bruder von GTR 2: weniger PS, aber trotzdem gut
16	DTM RACE DRIVER 2	85	06/2005	79	Besser als Teil 3, mit Abwechslung und gutem Fahrgefühl
17	MVP BASEBALL 2004	85	12/2004	79	Intuitive Steuerung und geniale Atmosphäre
18	UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004 – 2005	85	02/2005	72	Fußball mit Hintergrundgeschichte
19	FOOTBALL MANAGER 2006	85	12/2005	83	Umständliche Menüführung vergrault Einsteiger
20	TOP SPIN 2	85	01/2007	–	Realistische Simulation mit toller Platzauswahl
21	ANSTOSS 2007	84	09/2006	73	Spielerisch so gut wie lange nicht, aber Bug-geplagt
22	WORLD CHAMPIONS. SNOOKER 2005	84	05/2005	82	PC-Snooker mit perfekter Ballphysik und guter Bedienung
23	TRACKMANIA NATIONS	84	03/2006	76	Rasend schnelles Action-Rennspiel mit Strecken-Editor
24	RICHARD BURNS RALLY	83	12/2004	87	Anspruchsvolle Rallye-Simulation für Profis
25	NFS UNDERGROUND 2	83	08/2005	82	Flottes Rennspiel vor allem für Fans von Pimp my Ride
26	TRACKMANIA ORIGINAL EXTENDED ED.	83	02/2006	79	Neuauflage des Funracers mit aufgemotzter Grafik
27	MADDEN NFL 06	83	09/2005	59	Sehr gute Football-Simulation für Kenner der Sportart
28	MOTOGP 3	83	09/2005	61	Solides Motorrad-Rennspiel, kniffig zu steuern
29	RTL SKI ALPIN 2006	83	12/2005	45	Bestzeitjagd im Schnee mit eingänglicher Steuerung
30	RALLISPORT CHALLENGE	83	12/2004	72	Keine Simulation, aber tolle Grafik und Action

*Machen Sie mit! Leserwertung auf www.cynamite.de

Race: Mehr Arcade-Renner als Simulation, tut dem Raserspaß aber keinen Abbruch. Dafür fährt's in die mittleren Ränge.



Top Spin 2: Realistisches Ballgefühl und eine große Platzauswahl machen Top Spin 2 zur neuen Tennis-Referenz.



Die meiste Zeit verbringen wir mit Schießereien in pompösen **Kasinos**. Für die Inneneinrichtung kommt bei den Gefechten jede Hilfe zu spät.

Vor jedem Einsatz können wir einige **Schießeisen** einpacken. Die rüsten wir dann noch mit Modifikationen wie Zielfernrohren auf.

MULTIPLAYER

Bis zu 16 Spieler treten im neuen Rainbow Six im lokalen Netzwerk oder im Internet gegeneinander an – zur Wahl stehen ein kooperativer Modus gegen computergesteuerte Gegner und sechs Modi für den Kampf gegen echte Kontrahenten. Der reicht vom klassischen Rainbow-Six-Deathmatch ohne Respawns bis zum actionreichen Kampf um Schlüsselpositionen.

Eine nette Idee: Für den Mehrspielermodus erstellen Sie sich einen eigenen Charakter. Dabei definieren Sie nicht nur Aussehen, sondern auch Ihre bevorzugte Ausrüstung. Ähnlich wie in Battlefield 2142 sammeln Sie in den Spielen dann Erfahrung und schalten so weitere Ausrüstungsgegenstände frei.

Kleiner Wermutstropfen: Die Multiplayer-Arenen sehen nicht so gut aus wie ihre Pendants aus der Solo-Kampagne.

Spielmodi
kooperatives Spiel gegen die KI
zielbasierte Modi Spieler gegen Spieler

Spielerzahl
Einzel-PC: 1
Netzwerk: 16
Internet: 16

Dedicated Server
vorhanden

Fazit: Die große Stärke des Mehrspielermodus ist seine Vielseitigkeit. Egal ob Shooter-typisches Deathmatch oder weitaus taktischere Matches ohne die Möglichkeit zu respawnen – hier finden alle den passenden Modus.

Wertung
■■■■■■■■□□ 8

www.cynamite.de

Wir müssen uns stets so **positionieren**, dass alle Winkel eines Raumes abgedeckt sind – ansonsten würden uns die Terroristen böse überraschen.

AWARD PC POWERPLAY FÜR PRÄSENTATION RAINBOW SIX VEGAS

RAINBOW SIX **VEGAS**

Eigentlich wäre »Jerry Bruckheimer's Rainbow Six« der treffendere Name. Der neueste Teil der Taktik-Reihe ist nämlich ein echter Bombast-Shooter – mit ein paar Kinderkrankheiten.

SETUP

Installation: Rainbow Six: Vegas belegt 6,2 GB auf Ihrer Festplatte.

Spielstände und Profile finden Sie in »Dokumente und Einstellungen/Nutzername/Eigene Dateien/Ubisoft/R6Vegas«.

Einstellmöglichkeiten: Wirklich viel dürfen Sie nicht justieren.

Merklich Einfluss auf die Performance haben nur die Regler für Schattenqualität und High Dynamic Range Rendering.

Kopierschutz: SecuRom, die DVD muss beim Starten im Laufwerk liegen.

Knappe Briefings während eines Helikopterflugs über Las Vegas statt langer Planungsphase vor öden Blaupausen. Zwei Teammitglieder statt fast einem Dutzend. Zehn verballerte Magazine statt einer gezielten Salve. Wie bereits **Lockdown** hat auch **Vegas** nicht mehr viel mit den taktischen Vorgängern vom Schlage eines **Raven Shield** gemein. **Rainbow Six: Vegas** ist ein brachialer, zum Niederknien gut aussehender Ego-Shooter über eine Spezialeinheit voll abgeklärter Freizeit-Rambos. Ein Schock für Serienveteranen, die nach dem desaströsen **Lockdown** auf die Kehrtwende weg von der Schießbuden-Ballerei hoffen – und ein Fest für alle, die ihr letztes Hemd für zünftig in Szene gesetzte Action hergeben.

Strategiesparflamme

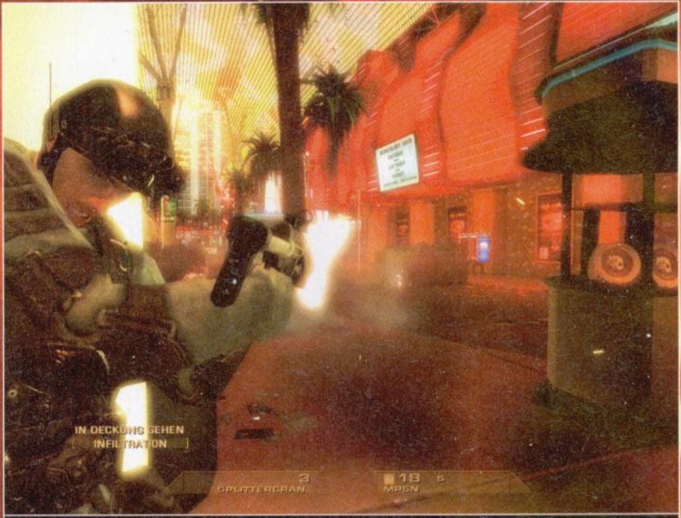
Gänzlich ohne Taktik geht's dann aber doch nicht zu in **Rainbow Six: Vegas**. Allerdings planen wir nicht mehr im großen Stil voraus, sondern reagieren ad hoc. Flankieren uns die bösen Buben, postieren wir unsere Kameraden entsprechend. Geraten wir in einen Hinterhalt, hechten wir hinter die nächste Deckung. Das klingt unspektakulär, erfordert in den temporeichen Schusswechseln allerdings einiges an Voraussicht.

Die bösen Buben sind, wie sollte es auch anders sein, Terroristen. Die klotzen statt zu kleckern und stürmen kurzerhand ganz Las Vegas. Über das Niveau eines 08/15-Hollywood-Thrillers hinaus kommt die Story zwar nicht hinaus, dank regelmäßiger Zwischensequenzen mit markigen Sprüchen hält der Terror-Plot während der 20 Levels aber bei Laune.

Drei, vier, Grenadier

Wirklich gelungen ist den Entwicklern die Steuerung, die ist nämlich vorbildlich einfach. Zwei Tasten reichen aus, um unsere Kameraden über das Spielfeld zu scheuchen – eine Taste schickt sie zum durch unser Fadenkreuz markierten Ziel, eine andere pfeift sie zurück. Wollen wir einen

Wenn unsere Kameraden **verwundet** werden, können wir sie einfach reanimieren. Andersherum klappt das dummerweise nicht.



Wenn's ganz brenzlig wird, schießen wir **blind**. Treffen ist damit fast ausgeschlossen, aber die Gegner sind unter Druck gesetzt.

Raum stürmen, wählen wir wie in **Swat 4** aus verschiedenen Optionen; vom Aufsprengen der Tür bis zum Einsatz von Blendgranaten. Das wäre Taste Nummer drei. Eine vierte kommt hinzu, wenn wir Zeit zum Auskundschaften haben. Dann legen wir durch das Markieren der Ziele fest, in welcher Reihenfolge diese aufs Korn genommen werden sollen. Fertig ist das Kommando-System für die geruhsameren Abschnitte von **Vegas**.

Duck and Cover

Für solche Planungsphasen haben Sie allerdings nur selten Gelegenheit. Den Großteil der Spielzeit verbringen Sie damit, von Deckung zu Deckung zu hechten. Halten Sie dann die rechte Maustaste gedrückt, pressen Sie sich an einarmige Banditen, Wände, Autowracks und alles andere, was ein paar Kugeln abfängt. Mit den Bewegungstasten lugen Sie über die Deckung oder an ihr vorbei und bringen sich so in Schussposition. In richtig haarigen Situationen können Sie auch einfach blind in Richtung der Terroristen feuern.

In Deckung gehen, aus der Deckung feuern – dank der kinderleichten Handhabe geht Ihnen das bereits nach wenigen Minuten in Fleisch und Blut über. Wenn die Feinde nachladen, schießen Sie – und ziehen blitzschnell wieder den Kopf ein, wenn die Schergen danach immer noch auf zwei Beinen stehen sollten. Ist die Schlacht an einer Stelle gewonnen, geht's geduckt im Gänsemarsch zum nächsten Schauplatz. Zwischendurch bringen Sie Ihre Kameraden in Stellung, die sich recht schlau anstellen und nicht ständig einen Babysitter brauchen.

Schnappschüsse

Dass die Action von **Rainbow Six: Vegas** so mitreißend ist, liegt nicht zuletzt an der genialen Technik. Wo uns **Splinter Cell: Double Agent** vergangenen Monat bereits die Sprache verschlug, setzt **Vegas** sogar noch einen drauf. Die fiktiven Kasinos der Glücksspielmetropole erstrahlen in grellen Farben, überall blitzt und blinkt es. Egal ob Autos, dekadente Ledersofas oder Leuchtreklame – die mitunter riesigen Levels sind bis ins kleinste Detail modelliert und wirken absolut plastisch. Beim Feuergefecht im Hotel-Treppenhaus geht fix die Neon-Deko zu Bruch. Überall zerspringen Lämpchen, fliegen Glassplitter durch die Luft.

So schön haben wir noch nie geschossen. Allerdings auch noch nie so ruckelig, denn die uns vorliegende Testversion toppt **Splinter Cell: Double Agent** auch in Sachen Hardwarehunger. Weitere Informationen finden Sie in unserem Kasten »Warum noch kein Technik-Check?« unten links.

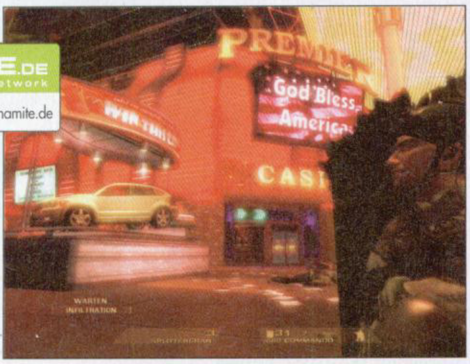
Noch mal von vorn

So schick die auf Hochglanz polierte Welt von **Rainbow Six: Vegas** auch ist, sie hat Schattenseiten. Jederzeit speichern beispielsweise ist nicht drin. Stattdessen gibt's Speicherpunkte, und die sind allzu oft alles andere als fair platziert. Oftmals hechten und schießen wir

Warum noch kein Technik-Check?

Für diesen Test stand uns eine Version zur Verfügung, die inhaltlich vollständig, technisch aber noch nicht finalisiert war. Das machte sich sofort bemerkbar: Vor allem in großen Außenarealen geriet das Spiel brutalst ins Ruckeln – sogar auf Highend-Rechnern waren Zielen und Schießen dann Glückssache. Das wollen die Entwickler noch ändern. Auf www.cynamite.de erfahren Sie, ob das geklappt hat.

CYNAMITE.DE
my entertainment network
Technik-Check auf www.cynamite.de



Im Wettbewerb

Half-Life 2	94
Republic Commando	87
Swat 4	86
Commandos Strike Force	84
Rainbow Six: Vegas	**82**

Half-Life 2 bleibt mit glaubhafter Spielwelt und nahezu perfektem Spannungsbogen der beste Shooter. Republic Commando ist die perfekte Vegas-Alternative für Star-Wars-Fans. Swat 4 spielt sich flott, punktet aber gleichzeitig mit vielen taktischen Möglichkeiten. Rainbow Six: Vegas protzt mit einer genialen Präsentation, frustriert aber mit miesem Speichersystem. Commandos Strike Force ist die Vegas-Alternative für Fans des Krieg-Szenarios.

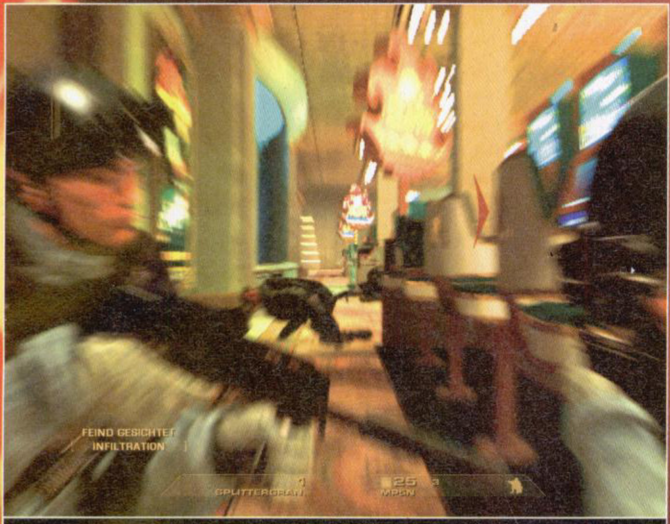
Simon Fistrich
Experte für Actionspiele

Taktik ade, mir doch wurscht!

Genau wie David vermisse ich den erweiterten Taktikteil rein gar nicht. Vegas ist eben ein Spiel für Liebhaber toll inszenierter Action. Ich bin Ubisoft für den eingeschlagenen Weg fort vom pseudorealistischen Taktikpipapo hin zur packenden Kinoinszenierung sogar richtig dankbar. Die beschert mir nämlich eine grandiose Atmosphäre, etwa bei Nerven zerfetzenden Deckungsduellen auf dem optisch sensationell umgesetzten Las Vegas Strip. Oder während Schwindel erregenden Abseilaktionen auf einem gigantischen Staudamm.

Und genau wie David vermiesen mir letztendlich die unfair platzierten Speicherpunkte das Vergnügen. Auch die schönste Stelle wird bald nervig, wenn ich sie zum x-ten Mal wiederholen muss.

Meine Wertung 84



Wenn wir getroffen werden, verschwimmt unsere Sicht. Die **Lebensenergie** regeneriert sich automatisch. Medikits gibt es nicht.

RAINBOW SIX VEGAS: KAUFEN ODER NICHT?

Sollten Sie kaufen ...

... wenn Sie auf zünftige Feuerwechsel stehen, bei denen es so richtig scheppert und wummst

... falls Sie keinen großen Wert auf spielerische Tiefe legen, das neue Rainbow Six ist Popcorn-Kino zum Mitspielen

... wenn Sie sich den Urlaub im echten Las Vegas nicht leisten können, denn in Rainbow Six ist's fast so schön wie in echt

Sollten Sie nicht kaufen ...

... falls Sie schon bei der bloßen Erwähnung von Speicherpunkten frustriert auf die Tischplatte hämmern

... wenn Ihr Rechner mehr als ein Jahr auf dem Buckel hat

... falls Sie sich die Rückkehr zu den taktischen Vorgängern erhoffen, Rainbow Six: Vegas kommt nämlich ganz nach Lockdown

uns durch riesige Tunnelkomplexe oder Säle – super spannend, denn diese Sequenzen dauern mitunter an die zehn Minuten. Umso frustrierender, wenn uns dann kurz vor Schluss ein Terrorist den Gnadenschuss verpasst.

In einem Spiel, das so sehr von Hinterhalten, fliegenden Granaten und stellenweise fast schon absurden Massenkämpfen lebt wie **Vegas** ist ein Speicherpunkt-System ganz einfach fehl am Platz – erst recht, wenn es derart schlampig umgesetzt wird. Wir hoffen auf einen Patch, der das Schnellspeichern nachrüstet.

(R)UMKOMMEN

Die Gegner-KI ist nicht das Gelbe vom Ei. Wenn 20 Gegner auf uns einstürmen, fallen zwei Armleuchter nicht weiter auf. Oft genug haben wir's aber auch nur mit einer Hand voll Widersachern zu tun; und wenn die dann an Pfeilern hängen bleiben oder uns schlichtweg ignorieren, wird's langweilig. Der Schwierigkeitsgrad von **Rainbow Six: Vegas** wechselt so ständig zwischen »viel zu leicht«, »passt genau« und »$%§!§«.

Auch der Wiederspielwert hält sich in Grenzen. Die Levels sind strikt linear und bieten nur äußerst selten alternative Wege, die uns nach wenigen Metern ohnehin wieder auf die ursprüngliche Route zurückführen. Dafür sind die Einsatzgebiete vom Lagerhaus im tiefsten Mexiko, über ein Edel-Theater auf dem Strip bis hin zu einem Staudamm äußerst abwechslungsreich.

UND NUN?

Trotz allem Licht und bei allem Schatten – **Rainbow Six: Vegas** ist ein einmaliges Vergnügen für alle, die sich auf den doch recht eigenwilligen Mix aus Action und Taktik einlassen können. Der Serie wieder zu altem Glanz verhelfen kann es allerdings nicht, dazu sitzt es zu sehr zwischen den Stühlen: Für ein Taktikspiel hat es viel zu viel Wumms. Für einen reinen Shooter gibt's deutlich zu viele strategische Sperenzchen. Der neue Auftritt der Spezialeinheit fasziniert vor allem mit herausragender Technik und einem kinderleichten Einstieg. Für die Zukunft müssen sich die Entwickler allerdings noch mehr einfallen lassen. Zur Action-Klamotte ist die Taktik-Reihe nämlich nicht geboren.

David Bergmann

RÜDIGER STEIDLE
Experte für Actionspiele

Kein Rainbow, trotzdem gut

Mit Rogue Spear und Raven Shield hat Raibow Six: Vegas nur noch den Seriennamen gemeinsam. Statt als Taktik-Shooter Koordination, Präzision und Timing zu fordern, stellt der neueste Teil meine Reaktionsgeschwindigkeit und Geduld auf die Probe. Erstere wegen der Space-Invaders-verdächtigen Gegnermassen, letztere wegen des verkorksten Speichersystems.

Trotzdem gelingt der Genrewechsel. Weil mir die temporeichen Feuergefechte literweise Adrenalin ins Blut pumpen, weil der atmosphärische Soundtrack mich antreibt, weil die Story-Szenen Spannung aufbauen, weil mich die umwerfende Grafik staunen lässt – allerdings auch wegen der immensen Hardware-Anforderungen. Mit Quicksave-Funktion wäre noch ein ganzes Stück mehr drin gewesen.

Meine Wertung 82

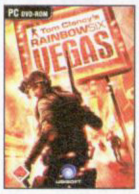
DAVID BERGMANN
Experte für Actionspiele

Verflucht noch mal!

Die Gefechte sind einfach der Oberhammer! Spannend, schnell und genial inszeniert. Dass Rainbow Six: Vegas ein Actionspielchen mit nur einem Minimum an Taktik ist, stört mich deshalb überhaupt nicht. An allen Ecken und Enden kracht und wummst es satt aus den Boxen – zusammen mit der sensationellen Grafik ergibt das Popcorn-Atmosphäre pur.

Das miserable Speichersystem gibt sein Bestes, mir diese Atmosphäre kaputtzumachen. Eigentlich habe ich gegen Speicherpunkte nichts einzuwenden – doch in diesem Fall wirken sie völlig willkürlich platziert. Und wenn ich mich zum vierten Mal durch das gleiche Riesen-Areal ballern muss, werde ich grantig. In diesem Spiel ist das einfach fehl am Platz. Dafür gibt's saftigen Punktabzug.

Meine Wertung 80



Genre	Ego-Shooter
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Ubisoft Montreal
Hersteller	Ubisoft
Webseite	rainbowsixgame.uk.ubi.com/vegas
Hotline	0900/182 484 7 (1,86 €/min.)
ca. Preis in € (10 20 30 40 50)	50
Ton / Sprache Spiel/Handbuch	Deutsch / Deutsch
USK-Alterseinstufung (0 6 12 16 18)	18
Schwierigkeit	2 Stufen; mittel bis schwer
empfohlene Steuerung	Tastatur und Maus
Multiplayer	Einzel-PC (1 Spieler)
Internet (16 Spieler)	Netzwerk (16 Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	10
Sound	9
Steuerung	8
Atmosphäre	8
Multiplayer	8

Ideal für
Actionfans mit starken Nerven

Alternative Vollpreis
Splinter Cell: D. A. (ca. 40 €, 12/2006: 85)

Alternative Budget
The Regiment (ca. 10 €, 02/2006: 78)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 6,2 GB

Auflösung	Grafikkarte	CPU	RAM
800x600	Geforce 6600	3,0 GHz	1,0 GB
1.024x768	Geforce 7600	3,5 GHz	1,0 GB
1.600x1.200	Geforce 7900	3,5 GHz	1,0 GB

PRO
- absolute Hammer-Grafik
- satte Soundkulisse
- spannende Missionen

KONTRA
- völlig willkürliche Speicherpunkte
- lineare Levelschläuche
- KI-Macken

DAVID BERGMANN	80
SIMON FISTRICH	84
RÜDIGER STEIDLE	82

Durchschnitts-Wertung der Tester **82**

1

So nah müssen wir mit der **Ta-183** normalerweise nicht an die Bomber heran. Die ist nämlich mit der ferngelenkten X-4-Rakete ausgerüstet.

VIDEO

TIPPS

IL-2 STURMOVIK **1946**

Das Beste kommt immer zum Schluss: Mit dem garantiert letzten Addon der Serie bringt Ubisoft das Rundum-sorglos-Paket für IL-2-Piloten.

Die Zähigkeit des russischen Schlachtflugzeugs IL-2 war legendär. Die deutschen Jagdpiloten der Ostfront berichteten regelmäßig davon, wie Ihre 20-Millimeter-Granaten von der dicken Panzerung der Sturmovik abprallten, ohne den fliegenden Panzer ernsthaft zu beschädigen.

Als ähnlich zäh und langlebig hat sich inzwischen die Simulation **Il-2** erwiesen, mit der die russischen Entwickler rund um Oleg Maddox dem Weltkriegs-Bomber im Jahr 2001 ein virtuelles Denkmal setzten.

Gekonnte Modellpflege

Hauptgrund dieser Langlebigkeit ist sicherlich die Qualität des Spiels, die über die Jahre durch zahlreiche Patches und Erweiterungen kontinuierlich verbessert wurde. Maddox und Konsorten schraubten nicht nur am Spielkonzept herum, sondern packten mit jedem größeren Patch auch neue Flugzeugmodelle und -varianten in den virtuellen Hangar.

Beispiel gefällig? **IL-2** sollte ursprünglich ausschließlich der Sturmovik gewidmet sein. Die meisten anderen Flieger sollten nur als Gegner oder Flügelmänner von der KI gesteuert werden. Inzwischen jedoch enthält der Simulator beispielsweise den umfassendsten »Fuhrpark« an virtuellen Modellen der Bf-109-Familie. Von der leichten Emil-Variante von 1940 bis zur bärenstarken Kurfürst (1944/45) können wir alle wichtigen Modelle der Messerschmitt fliegen, darunter auch einige seltene Versionen wie die E-7/Z mit Lachgaseinspritzung für große Flughöhen.

Secret Weapons of the Luftwaffe

Diesen Trend bringen die Entwickler mit dem **1946**-Update zu einem krönenden Abschluss. Wie der Name vermuten lässt, verlässt **IL-2** mit dem Addon nämlich den Bereich historischer Authentizität und entführt uns in ein »was wäre, wenn …?«-Szenario. Hier liegen Deutschland und Russland im Jahr 1946 noch immer im Krieg, und dementsprechend sehen auch die Flugzeuge aus, mit denen wir in den drei neuen Kampagnen auf Feindflug gehen.

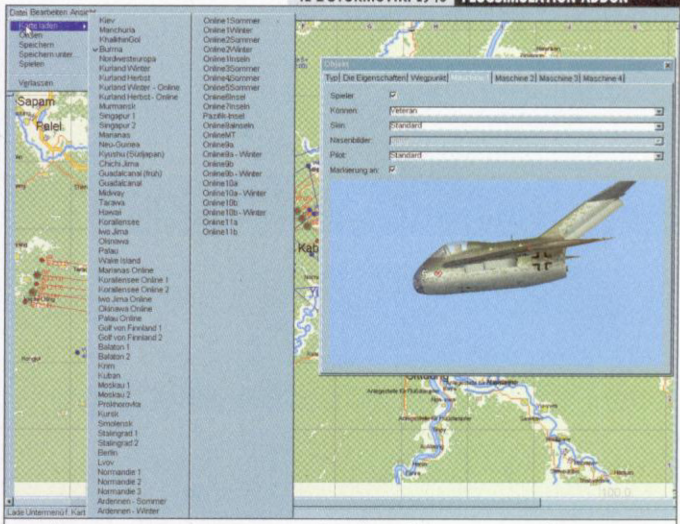
Auf Seiten der Luftwaffe kommen hauptsächlich Flieger zum Einsatz, die es in dieser Form nur auf dem Reißbrett oder in Modellform gegeben hat. So können wir etwa ins Cockpit der legendären Ta-183 »Hucke-

SETUP

1946 belegt 4,3 GB auf Ihrer Festplatte. Alle wichtigen Daten Ihres Piloten werden in einem eigenen Verzeichnis gepeichert, das seinen Spitznamen trägt und unter dem Pfad \users\Pilotenname zu finden ist.

Kopierschutz:
IL-2 1946 nutzt Safedisc. Die DVD muss also zum Spielstart im Laufwerk liegen.

Ultraschick: Die **Cockpits** der neuen Flieger (hier: die Do-335) sind gewohnt realistisch, alle Anzeigen funktionieren.


Freiheit: Im erweiterten **Missionseditor** basteln wir uns mit über 300 Flugzeugen und hunderten von Bodenobjekten neue Einsätze.

bein« klettern, einem revolutionären Jet, der viele Designelemente der Düsenjäger der 50er-Jahre vorwegnahm. Das Equipment der VVS (russische Luftwaffe) ist nicht ganz so »fantastisch«, da viele der neuen Sowjet-Jäger nach dem Krieg tatsächlich zum Einsatz kamen. So können wir etwa die zweistrahlige Mig 9 oder die merkwürdig aussehende Yak 15 fliegen. In der Realität nutzten beide Jets verbesserte Nachbauten deutscher Triebwerke und wurden bis Ende der 40er-Jahre produziert.

Riesiger Flugpark

Insgesamt erweitert **1946** die **IL-2**-Flotte um 32 Flieger. Hinzu kommen die Maschinen sämtlicher Erweiterungen wie **Forgotten Battles** oder **Pacific Fighters**. Summa summarum bietet das Spiel in seiner letzten Ausbaustufe die sagenhafte Zahl von 229 Spielermaschinen – inklusive der reinen KI-Flieger sind es sogar über 300. Darüber hinaus sind in **1946** auch alle Kampagnen, Einzelmissionen und Einsatzgebiete sämtlicher Erweiterungen enthalten plus drei neue **1946**-Kampagnen, tonnenweise Flugzeuglackierungen und zig Karten, auf denen wir im erweiterten Editor unsere eigenen Einsätze basteln.

Im Osten nichts Neues

Vom Spielablauf her hat sich natürlich nicht viel geändert. Grundsätzlich gibt es zwei Flugzeugtypen: Jäger und Bomber. Mit Ersteren schießen wir Feinde ab, mit Letzteren schmeißen wir ihnen explosive Grüße auf die Birne. Da **IL-2** fast alle historischen Bewaffnungsvarianten simuliert, können wir bei vielen Flugzeugen vor einem Einsatz noch die Beladung selber bestimmen. Gerade die deutschen Jäger können mit Zusatzkanonen und -tanks oder Bombengeschirr für fast alle Zwecke ausgerüstet werden.

Da **IL-2** größtenteils auch die Bordsysteme und Waffen historisch korrekt darstellt, müssen wir bei unseren Angriffen realistische Taktiken benutzen. So erfordert etwa die Bedienung des halbautomatischen Lofte 7K-Bombenvisiers der Heinkel He-111 einiges an Übung und eine ruhige Hand am Steuerknüppel.

Alte Stärken – alte Schwächen

Fliegerisch ist **IL-2** auch heute noch ein Fest für Realismus-Fans. Die Maschinen reagieren nachvollziehbar, und die Waffenphysik belohnt historisch korrekte Taktiken wie das Feuern aus nächster Nähe. Größter Schwachpunkt sind und bleiben aber die Kampagnen. Die gibt's in zwei Kategorien, »statisch« und »dynamisch«. Erstere bestehen aus einer festen Abfolge von Einzelmissionen, Letztere aus Zufallsmissionen, die auf der gleichen Karte spielen.

Eine echte dynamische Kampagne, also einen in Echtzeit ablaufenden Boden- und Luftkrieg wie in **Falcon 4.0**, bringt auch **1946** nicht ins Spiel. Das wäre mit der **IL-2**-Technik wohl auch kaum möglich, denn das Spiel stößt an seine Grenzen, wenn mehr als 32 Flugzeuge in einem Einsatzgebiet unterwegs sind. Im erweiterten Editor können wir zwar Missionen mit mehr als 32 Flugzeugen basteln, allerdings bringen solche Szenarien die Engine an ihre Leistungsgrenze, und das Spiel wird ruckelig.

Sascha Gliss

SASCHA GLISS
Experte für Actionspiele

Das ultimative Komplettpaket

IL-2 muss auch in der letzten Ausbaustufe noch immer ohne dynamische Kampagne auskommen. Das drückt die Langzeitmotivation, trotzdem ist die Sturmovik auch heute noch auf meinem PC installiert.

Online nämlich gehört IL-2 noch immer zu den Besten des Genres, auch wenn es bei Atmosphäre und Spieltiefe nicht mit MMO-Simulationen mithalten kann. Dafür jedoch gibt's die schönsten Cockpits weit und breit, und eine Flugzeugauswahl, die selbst verwöhnte Propeller-Fan zufrieden stellt.

Meine Wertung 84

RÜDIGER STEIDLE
Experte für Actionspiele

Hauptsache Horten

Seit Secret Weapons of the Luftwaffe liebe ich all die abstrusen Geheimprojekte des Reichsluftfahrtamts. Endlich kann ich sie alle fliegen! Das Huckebein, den Horten-Nurflügel, die Lerche. Und das mit dem bewährten Detailgrad der Sturmovik-Engine.

Leider hält die Lust nicht lange vor, denn 1946 leidet unter dem langweiligen Kampagnensystem der Vorgänger, das mich in einen 08/15-Einsatz nach dem anderen schickt. Zeit für neue Feldzüge, Zeit für Battle of Britain.

Meine Wertung 73

Genre	Flugsimulation-Addon
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Maddox Games
Hersteller	Ubisoft
Webseite	www.pacific-fighters.com/de/
Hotline (nur online)	http://support.ubisoft.de
ca. Preis in €	10 20 **30** 40 50
Ton / Sprache Spiel/Handbuch	Deutsch / Deutsch
USK-Alterseinstufung	0 6 **12** 16 18
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis schwer
empfohlene Steuerung	Joystick
Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler)
Internet (32 Spieler)	Netzwerk (32 Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	10
Steuerung	9
Atmosphäre	8
Multiplayer	8

Ideal für
Online-Flieger

Alternativen Budget

Battle of Britain 2	(ca. 10 €, 10/2005: **73**)
Falcon 4.0 Allied Force	(ca. 30 €, 08/2005: **81**)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 4,3 GB

Auflösung	Grafikkarte	CPU	RAM
640x480	Geforce 3	1,2 GHz	512 MB
1.024x768	Geforce FX	2,4 GHz	1,0 GB
1.600x1.200	Geforce 7800	3,4 GHz	2,0 GB

PRO
- realistische Flug- und Waffenphysik
- weit über 200 steuerbare Flugzeuge
- mächtiger Missionseditor
- realistischer Funkverkehr

KONTRA
- keine wirklich dynamischen Kampagnen
- KI-Verhalten teils unrealistisch

Durchschnitts-Wertung der Tester

SASCHA GLISS 84
RÜDIGER STEIDLE 73

79

Ohne ausgefeilte Zielerfassung und mit gerade mal zwei Infrarot-Raketen bewaffnet, sind Dogfights mit der **F-105** eine echte Herausforderung.

Während die Flugzeuge zwar wenig detailliert, aber durchaus ansehnlich sind, herrscht am Boden Polygon-Armut und **Textur-Tristesse**.

WINGS OVER EUROPE

Kein Höhenflug, aber auch keine Bruchlandung. Eine Simulation für Genrefans mit Faible für Oldtimer.

Der Untertitel **Cold War Gone Hot** gibt das Szenario vor: In **Wings Over Europe** prallen Nato und Warschauer Pakt in einem Kampf der Giganten aufeinander. Je nach Wahl der drei Kampagnen im geteilten Deutschland der 60er, 70er oder 80er Jahre. Hobbypiloten klettern auf Seiten der US Air Force, der Luftwaffe oder der Royal Air Force ins Cockpit.

Von Donnerhäuptlingen und Jägern

Vor allem der Zeitrahmen setzt **Wings Over Europe** von anderen Jet-Simulationen ab. Statt hypermoderner Düsenjäger fliegen Sie Oldtimer wie die F-100 Super Sabre, die F-105 Thunderchief oder die Hawker Hunter. Das heißt: Keine Radar-Duelle, sondern aufregende Dogfights auf Tuchfühlung, keine vollautomatischen Laser-Bomben, sondern ungelenkte Raketen und Freifall-Sprengköpfe. Nur im dritten hypothetischen Feldzug in den 80er Jahren kommt mit der F-15 Eagle und dem Harrier-Senkrechtstarter zeitgemäßes Equipment zum Einsatz.

Immer dieselbe Leier

Die Kampagnen sind allerdings auch der größte Schwachpunkt von **Wings over Europe**. Denn die reihen lediglich zufällig generierte Missionen aneinander: Patrouillenflüge, Bombenangriffe, Bodenunterstützung, Abfangjagden. Mangels Story-Verknüpfung lässt die Motivation schnell nach. Immerhin: Frontlinien und Versorgungslage verändern sich dynamisch. Fliegerasse können das Blatt zugunsten der Nato wenden.

Erklärungsnotstand

Obwohl **Wings over Europe** nicht die Komplexität von **Falcon 4.0** erreicht, haben es Einsteiger schwer. Denn eine Pilotenschule fehlt ebenso wie eine ausführliche Anleitung oder eine Tastaturschablone. Das Handbuch erklärt gerade einmal die Basisfunktionen, auch das umfangreichere PDF-Dokument zum Ausdrucken lässt manche Frage offen. Zumindest bei niedrigen und mittleren Realismus-Einstellungen trösten Automatikfunktionen (etwa Zielerfassung) darüber hinweg. Wer allerdings auf solche Hilfssysteme verzichten will, sollte Grundlagenwissen mitbringen. Die aktive Community im Internet hilft aber gerne weiter. Außerdem bastelt man dort zahlreiche Addons.

Rüdiger Steidle

RÜDIGER STEIDLE
Experte für Actionspiele

Missions-Loopings

Ich mag die Düsenjäger der ersten Generationen: Mit Super Sabre, Thunderchief und Hawker Hunter muss ich noch auf Tuchfühlung gehen, statt aus kilometerweiter Entfernung Radarechos mit Lenkraketen vom Himmel zu holen.

Was ich nicht mag, ist das Kampagnensystem: Das liefert mir immer wieder Einsätze nach Schema-F. Immerhin abwechslungsreichere als etwa IL-2 Sturmovik. Aber auch bei Wings Over Europe fehlt mir auf Dauer die Motivation. Bleibt der nette Multiplayer-Modus.

Meine Wertung 69

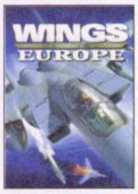
MARTIN DEPPE
Experte für Actionspiele

Einfach kompliziert

Eigentlich gehört Wings over Europe eher zu den Leichtgewichten im Simulationslager. Mit ein paar Bedienungshilfen können auch Neulinge bald Abschüsse verzeichnen. Gerade deshalb verstehe ich nicht, warum ein richtiges Training fehlt und die Dokumentation so viele Fragen offen lässt.

Im Gegensatz zu Rüdiger gefallen mir vor allem die Erdkampf-Einsätze. Im Tiefflug knacke ich heute mit dem »Warzenschwein« genau so gern Panzer wie vor zehn Jahren bei A-10 Thunderbolt.

Meine Wertung 67



Genre	Flugsimulation
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Third Wire
Hersteller	Empire Interactive
Webseite	www.empireinteractive.com
Hotline	09001/505 513 20 (1,24 €/min.)
ca. Preis in €	40 (Skala 10 – 20 – 30 – 40 – 50)
Ton / Sprache Spiel/Handbuch	Deutsch / Deutsch
USK-Alterseinstufung	12 (Skala 0 – 6 – 12 – 16 – 18)
Schwierigkeit	3 Stufen; mittel bis schwer
empfohlene Steuerung	
Multiplayer	Einzel-PC (1 Spieler), Internet (16 Spieler), Netzwerk (16 Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	6
Steuerung	7
Atmosphäre	3
Multiplayer	7

Ideal für
Gelegenheitsflieger

Alternative Vollpreis
Falcon 4.0: A. Force (ca. 40 €, 8/2005: **81**)

Alternative Budget
Eurofighter Typhoon (ca. 10 €, –)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 1,2 GB

Auflösung	Grafikkarte	CPU	RAM
800x600	Geforce 2	1,4 GHz	256 MB
1.024x768	Geforce 3	2,0 GHz	512 MB
1.280x1.024	Geforce 4	2,6 GHz	1,0 GB

PRO

- große Modellvielfalt
- Koop-Missionen für Multiplayer
- brauchbarer Einsteiger-Modus ...

KONTRA

- ... aber kaum Hilfen (Training fehlt)
- veraltete Technik
- sich wiederholende Kampagnen

Durchschnitts-Wertung der Tester

RÜDIGER STEIDLE 69
MARTIN DEPPE 67

68

Razer™

barracuda™

INTEGRATED AUDIO SYSTEM

REDEFINING**GAMING**AUDIO

Introducing the world's ultimate gaming audio system – the **Razer Barracuda™ Integrated Audio System (IAS)** featuring the Razer Barracuda™ AC-1 Gaming Sound Card and Razer Barracuda™ HP-1 Gaming Headphones.

It's packed with a slew of unparalleled gaming audio features; the Razer Enhanced Sonic Perception™ (Razer ESP™) technology and the Razer 3D (720°) Positional Audio Engine™. These cutting-edge technology enables you to hear your opponents before they even detect you and pinpoint their exact location more accurately than ever before.

Listen, and believe. The Razer Barracuda™ IAS is your sound weapon of choice.

POWERED BY Razer™ FIDELITY

Discover more unique features of the **Razer Barracuda™ IAS** at
WWW.RAZERZONE.COM

© 2005, Razer USA Ltd. All Rights Reserved. The Powered By Razer Fidelity logo, Razer, the Razer logo, Barracuda and the Barracuda logo are all trademarks of Razer USA Ltd. All other trademarks and names are properties of their respective owners.

VIDEO

SONIC RIDERS

Auf Luftboards rast Sonic über quietschbunte Rennstrecken hinter listigen Kristall-Dieben her.

Die Steuerung unseres Rasers ist mehr als schwammig – Sonic reagiert oft erst viel zu spät auf unser beharrliches **Tastendrücken**.

Mit Überschallgeschwindigkeit düsen der blaue Kult-Igel Sonic und seine Freunde durch kunterbunte Landschaften, auf der Jagd nach einem Kristall, den die böse Raserbande Babylon Rogues geklaut hat. Moment, Überschallgeschwindigkeit? Theoretisch ja, doch trotz Unschärfeeffekte am Wegesrand kommt auf den nur fünf verfügbaren Strecken kein richtiges Raser-Gefühl auf. Zudem nerven Nachlade-Zeiten während (!) der Rennen – dann sind wir so schnell unterwegs wie ein Kartoffelsack im Bollerwagen.

Igel-Tuning

Wir steuern Sonic und Co mit den Pfeiltasten über die farbenfrohen und abwechslungsreichen Strecken – allerdings mehr schlecht als recht, da die Steuerung sehr schwammig ist und unser rasender Igel erst spät reagiert.

Auf unserem Weg sammeln wir die Sonic-bekannten Goldringe ein, für die wir neue Luftboards erwerben. Besonders schnell sind wir unterwegs, wenn wir die Spezialfähigkeit »Boost« aktivieren. Dann rasen wir durch Täler, über Hügel, durch enge Haarnadelkurven. Die Energie, die wir dafür verbrauchen, sammeln wir ein, indem wir einfache Stunts hinlegen.

Aerodynamigel

Hilfreich sind auch die »Windkanäle«, die die sieben computergesteuerten Charaktere hinterlassen, wenn sie ihren Boost einsetzen – in diesen Kanälen fährt sich wie auf Schienen. Das verdammt Sie allerdings ziemlich oft zum Zugucken; selbst steuern geht kaum.

Immerhin können Sie mit einem anderen Sonic-Fan die drei Mehrspieler-Modi unsicher machen.

Susanne Braun

In einigen kurzen Zwischensequenzen erfahren Sie, warum Sie eigentlich wie blöd auf einem **Luftboard** durch die Gegend düsen.

RÜDIGER STEIDLE
Experte für Actionspiele

Beifahrer statt Pilot

Irgendwie habe ich das Gefühl, dass Sonic auch ohne mich ins Ziel kommen würde. Abschnittweise zwängt mich die Airboard-Hatz regelrecht auf Schienen. Die Herausforderung besteht weniger in gekonnten Fahrmanövern oder spektakulären Stunts, sondern im vielmehr Auswendiglernen der wenigen Strecken. Wo gibt's Extras zu holen, wo Abkürzungen zu nehmen, wo kann ich mit Schanzen Abgründe überbrücken.

Gut gefallen mir die wenigen, aber ebenso abwechslungsreichen wie quietschbunten Kurse, die mich durch Tunnels, über Brücken, auf Förderbänder, Loopings und Sprungrampen jagen. Mit etwas fordernderen Rennen und präziserer Steuerung hätte ich mit Sonic und seinen Kumpels bestimmt viel Spaß gehabt. So motiviert Sonic Riders nur für einen Nachmittag.

Meine Wertung 58

SUSANNE BRAUN
Expertin für Adventures

Freud und Leid

Ich bin Fan von Sonic und seinen Knuddelfreunden, seitdem ich das erste Mal mit ihnen das Sega Master System 2 unsicher gemacht habe. Das habe ich aber spaßiger in Erinnerung: Sonic Riders ist zwar für eine kurze Rundfahrt ganz gut, einen Tagesausflug werde ich damit aber nicht machen. Dafür fehlt mir einfach ein gutes Spielgefühl, das ich hauptsächlich wegen der sehr schwammigen Steuerung vermisse. Und trotz der ausgiebig eingesetzten Unschärfeeffekte fühle ich mich nur sehr selten wie ein Renn-Igel.

Dafür finde ich die Strecken gut gelungen: Sprünge über Rampen, Haarnadelkurven und eine abwechslungsreiche Landschaft sind genau die Dinge, die mein rasendes Herz begehrt. Schade, dass es nur so wenige Kurse gibt – ein paar mehr hätten nicht geschadet.

Meine Wertung 56

Genre	Action-Rennspiel
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Sega
Hersteller	Sega
Webseite	www.sega.de
Hotline	0900/100 73 42 (1,49 €/min.)
ca. Preis in €	30 (Skala 10 – 50)
Ton: Sprache / Spiel/Handbuch	Deutsch / Deutsch
USK-Alterseinstufung	6 (Skala 0 – 18)
Schwierigkeit	1 Stufe; leicht
empfohlene Steuerung	Tastatur
Multiplayer	Einzel-PC (2 Spieler)
Internet (– Spieler)	Netzwerk (– Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	6
Steuerung	5
Atmosphäre	5
Multiplayer	6

Ideal für
Sonic-Fans, die alles mitmachen

Alternative Vollpreis: Flat Out 2	(ca. 40 €, 07/2006: 79)
Alternative Budget: Micro Machines 4	(ca. 20 €, 07/2006: 81)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 3,0 GB

Auflösung	Grafikkarte	CPU	RAM
640x480	Geforce 3	1,0 GHz	256 MB
800x600	Geforce 4	1,8 GHz	512 MB
1.024x768	Geforce 6800	2,4 GHz	1,0 GB

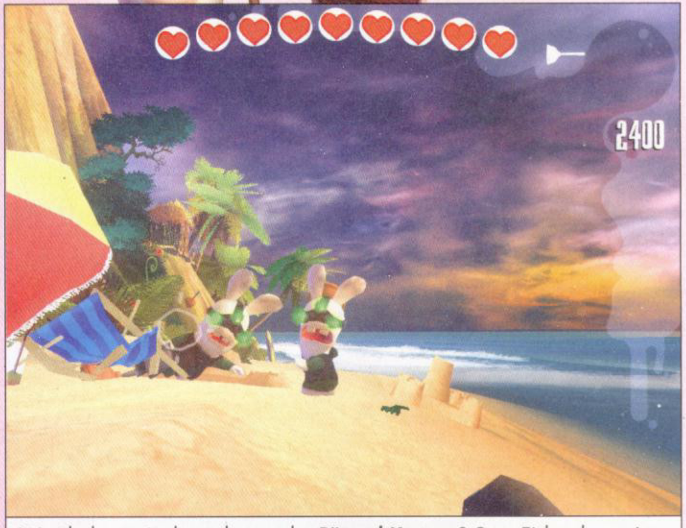
PRO
- ein blauer Igel
- netter Mehrspielerpart
- abwechslungsreiche Strecken

KONTRA
- schwammige Steuerung
- kein echtes Geschwindigkeits-Gefühl
- Nachladen während des Rennens

SUSANNE BRAUN	56
RÜDIGER STEIDLE	58
Durchschnitts-Wertung der Tester	57

JETZT DOPPELT SO SCHNELL SURFEN!*
Sie surfen analog oder mit ISDN? Über AOL, T-Online, Arcor etc.? Oder Sie nutzen einen Internet-by-Call-Anbieter?
SMART SURFER
Dann können Sie mit der kostenlosen WEB.DE SmartSurfer Software ganz einfach sparen: Jetzt downloaden unter: www.smartsurfer.de
*ISDN-Nutzer surfen mit doppelter Geschwindigkeit
Mit Modem oder ISDN supergünstig surfen und bis zu 70% Onlinekosten sparen!
NEU
TÜV
Zertifizierte Einwahl-software
Aktuelle Tarife
Geprüfte Anbieterauswahl
Sicherer Verbindungs-aufbau
WEB.DE SmartSurfer
... für Sie auf der Suche nach den günstigsten Internet-Tarifen der Galaxie!
Version 3.2
WEB.DE
Anbieterinformationen
A - Anmeldepflicht | R - Registriert | F - Freiminuten
A... Preis Speed Name
0.25 Ct 0 unbek. Congster Moonlight
0.27 Ct 0 unbek. MeOme mega24
0.28 Ct 0 unbek. Q-surf.Q4
0.30 Ct 0 unbek. Avego LCR6
Quick-Test
Details
Ändern
Takt (s): 60 Einwahl: 9.95 Ct gültig bis: 30.11.2006
Achtung - Anbieter-Test nicht aktiviert
Aktivieren
doppelt so schnell surfen mehr Info
Verbinden Trennen Optionen Kosten
SmartSurfer weiterempfehlen
Stand: 14.11.2006
JETZT VON DER HEFT-CD STARTEN. ODER KOSTENLOS DOWNLOADEN UNTER WWW.SMARTSURFER.DE
IMMER GÜNSTIG: Bei jeder Einwahl ins Internet zeigt Ihnen der WEB.DE SmartSurfer aus hunderten von Internet-by-Call-Tarifen diejenigen an, die gerade besonders günstig sind. Einfach gewünschten Tarif anklicken und lossurfen!
IMMER AKTUELL: Alle Tarife immer auf dem neuesten Stand dank automatischer Online-Aktualisierung.
FREIHEIT: Keine Vertragsbindung! Keine Grundgebühr! Kein Providerwechsler nötig! Abrechnung bequem über Ihre monatliche Telefonrechnung!
SICHERHEIT: Integrierter Dialer-Schutz!
SEGELN FÜR DEUTSCHLAND
32nd AMERICA'S CUP
UNITED INTERNET TEAM GERMANY
WEB.DE ist offizieller Sponsor der Deutschen Kampagne
Member of united internet
SUCHE | EMAIL & CO. | SHOPPING | NACHRICHTEN | PORTAL
WEB.DE

Würden Sie diesen putzigen **Knuddelhäschen** trauen? Tun Sie's lieber nicht, denn sie wollen die Weltherrschaft an sich reißen.



Wen haben wir denn da vor der **Pömpel-Kanone**? Sam Fisher hat seine knabbernden Kollegen vorbeigeschickt, um uns einzuheizen.

AWARD
PC POWERPLAY
FÜR GENIALES
GEGNER-DESIGN
RAYMAN RAVING RABBIDS

RAYMAN RAVING RABBIDS

In der lustigsten Minispielsammlung des Jahres werden guten Gewissens Hasen geklatscht, geschmissen, gedrängelt, geschubst, geprügelt und abgeschossen! Waaaaaaah!

BUNNIES CAN'T...

Auf der offiziellen Seite von Rayman (raymanzone.com) kann man sich all die lustigen Bunnie-Trailer herunterladen. Da passt es wie der Klostampfer im Hasengesicht, dass einige Minispiele die Trailer thematisieren.

CYNAMITE.DE
my entertainment network
Spieletrainer in der Wii-Sektion

Was musste Rayman, der Held ohne Arme und Beine, nicht schon alles durchmachen: Robopiraten zerstörten das Herz der Welt, aus friedlichen Lums wurden bösartige Hoodlums. Nun droht auch noch die schlimmste Invasion aller Zeiten: Fiese außerirdische Knuddel-Hasen wollen die Weltherrschaft! Und schmeißen Rayman in einen dunklen Kerker, damit er sich jeden Tag in der Arena zum Affen macht.

Rayman Raving Rabbids ist kein Jump-and-Run wie die Vorgänger, sondern eine Sammlung von 70 Minispielen, in der manch ausgefallene Entwickleridee verwirklicht wurde. Beim Kuhweitwurf. Beim Zahnwürmerziehen. Und beim Klohäuschentürzuschlagen.

Links oder Rechts?

Sie können Rayman mit einem Gamepad oder mit Tastatur und Maus steuern – je nachdem, was für ein Spiel Sie gerade starten, können Sie sich für die passende Steuerung entscheiden. Denn zum Start eines Spielchens erscheint immer eine Tafel, auf der die verschiedenen Steuerungsarten kurz, aber ausreichend erklärt werden. Gut so!

Dabei ist die Tastatur-Maus-Steuerung oft präziser als die des Gamepads. Und manchmal lohnt es sich, auch nur die Maus zu benutzen. Um zum Beispiel die Türen von Klohäusern schwungvoll in erstaunte Hasen-Gesichter zu schmeißen. Denn mit der Maus können Sie besser nach der Lokustür greifen, als per Tastatur.

Tanzkaninchen

Wir werden unsanft in eine riesige Arena geschmissen (gefüllt mit grölenden und schreienden Hasen), und müssen uns vier Herausforderungen stellen. In der Arena gibt es vier offene Tore, wir wählen einfach mal das rechte. Und finden uns unversehens auf einer Bühne wieder. Vor einem thematisch passenden Hintergrund wird Cyndi Laupers »Girls just wanna have Fun« von einer quietschend hohen Hasenstimme zum Besten gegeben – und wir müssen uns im Takt bewegen. Derweil werden von rechts und links unschuldige Karottenbeißer herangefahren. Wenn die eine bestimmte Markierung erreichen, müssen wir Rayman entweder nach rechts oder nach links bewegen, um sie wegzuschubsen.

Dieses Tanzspielchen ist in neun Abschnitte unterteilt; wenn ein gelbes Häschen erscheint, ist eine Runde vorbei und wir bekommen Punkte dafür. Haben wir ein Karnickel mal nicht erwischt, hagelt es Strafpunkte. Auf der Tanzfläche tanzen übrigens weitere Nager mit Rayman – ein Bild für die Götter! Am Ende erfolgt die Abrechnung: Haben wir genug Punkte ertanzt, gewinnen wir und kommen zurück in die Arena. Haben wir verloren, können wir noch mal das Tanzbein schwin... pardon, eine flotte Sohle aufs Parkett legen.

Elvis lebt?

Jede Runde in der Arena besteht aus drei Spielen – das vierte ist optional, falls wir mal eine der ersten drei Aufgaben nicht schaffen. Denn leichte und schwere Spiele sind kunterbunt durcheinander gemischt.

Das vierte Spiel können wir auch erledigen, um Raymans Zelle mit einer Jukebox, Teppichen und Bildern zu dekorieren. Oder wir spielen eines der Kostüme frei und verkleiden Rayman als Elvis, Oma oder DJ.

Wenn wir die vierte Aufgabe nicht schaffen, ist's aber auch nicht tragisch. Denn bereits nach dem dritten Minispiel öffnet sich ein großes Tor – dahinter finden entweder Warzenschweinrennspiele statt. Oder es gibt einen Ego-Shooter-Parcours, auf dem wir Bunnies abschießen. Danach geht's wieder ab in die Zelle.

Kreatives Mördern

Die Spiele in **Rayman Raving Rabbids** sind kreativ, spaßig, abwechslungsreich und manchmal auch einfach nur absurd. Nämlich dann, wenn wir einem Hasen ganz schnell mit ei-

Bah! Diesem Karnickel kriechen **Würmer** aus den Zähnen, die wir möglichst schnell »ziehen« müssen, sonst wird der Patient sauer.

Die Steuerung in den **Rennen** ist gewöhnungsbedürftig. Oft schlittern wir meterweit an einem Durchgang vorbei.

nem Hammer auf den Kopf hauen, um ihm eine riesige Beule zu verpassen. Oder wenn wir blinde Kuh spielen und aus dem Gedächtnis eine Hasenpappfigur zusammensetzen müssen. Oder wir einen Hasen, mit Saugglocke auf dem Gesicht, mit Glocke und Hupe über ein kleines Stück Land manövrieren – durch Autobatterien, Lagerfeuer und Kakteen. Oder wir einen grölenden Superman-Hasen möglichst weit schleudern. Oder wir Sam-Fisher-Karnickeln »Klostampfer« (auch Pömpel oder Saugglocke genannt) vor den Kopf schießen. Oder ...

Muss ... plätten ... Hasen

Manchmal geht's aber auch eher frustig als lustig zu. Wenn wir uns beispielsweise zum wiederholten Mal mit den Klotüren abmühen, weil Maus und Gamepad einfach nicht schnell genug reagieren.

Doch selbst dann lassen wir das Hasenspiel nur kurz links liegen – um danach umso verbissener nach den Knuddel-Knabberern zu schlagen. Denn die Mimik der Hasen ist einfach genial. Wenn wir zum Beipiel den Pömpel eines Hopplers blocken und er uns mit groß aufgerissenen Augen anstarrt, als wären wir eine überdimensionale Karotte. Oder wenn wir die Häschen beim Tanzen erwischen und sie einen unnachahmlichen Schrei von sich geben. Oder wenn wir in der fünften Runde in die Arena kommen, und die Hälfte der Hasen nur ein müdes Winken für uns übrig hat, während der Rest der Bande bereits von Möhrentörtchen träumt.

Spaß bereitet auch der Mehrspieler-Modus, in dem wir mit bis zu vier Hasenliebhabern um die Wette prügeln, klatschen, kloppen – allerdings gibt es längst nicht eine so große Minispielauswahl wie im Einzelspieler-Part. Schade! Sonst hätten wir noch mehr Spaß.

Susanne Braun

Für vier gewonnene Spiele pro **Runde** verdienen wir neue Outfits, Lieder und bunte Einrichtungsgegenstände für unsere karge Zelle.

SUSANNE BRAUN
Expertin für Adventures

Krasse Bunnies

Schon die vielen Trailer zu Raving Rabbids haben mich auf die Hasen scharf gemacht – und für mich sind sie unbestritten die genialsten Gegner überhaupt. Sie sind total putzig, haben eine geniale Mimik und schreien immer so lustig.

Probleme habe ich mit der mitunter schwammigen Steuerung; man merkt, dass die Spiele hauptsächlich für die Wii-Konsole ausgelegt sind. Außerdem fände ich es klasse, wenn ich alle Solospieler-Minispiele auch im Mehrspielermodus spielen könnte.

Meine Wertung 85

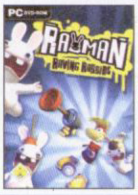
SARA STEHLIN
Expertin für Adventures

Das zwischen uns wird wohl nichts Ernstes

Als Fan von Minispielchen und süßen, knuddeligen Charakteren hat mich Rayman schon sehr oft zum Lachen gebracht. Die sympathische Absurdität der unterschiedlichen Aufgaben hat mich durchaus an mein Gamepad gefesselt.

Dennoch denke ich, dass es kein Spiel sein wird, dass man immer mal wieder einlegt. Denn sind die Diziplinen einmal durchgespielt, sind Überraschung und Herausforderung nicht mehr so groß. Aber alles in allem: Süüüüüüß!

Meine Wertung 85



Genre	Minispielsammlung
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Ubisoft Montpellier
Hersteller	Ubisoft
Webseite	www.raymanzone.com
Hotline	0900/182 48 47 (1,86 €/min.)
ca. Preis in €	30
Ton / Sprache Spiel/Handbuch	Deutsch / Deutsch
USK-Alterseinstufung	6
Schwierigkeit	1 Stufe; leicht bis mittel
empfohlene Steuerung	Tastatur, Maus
Multiplayer	Einzel-PC (4 Spieler)
Internet	(– Spieler)
Netzwerk	(– Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	8
Steuerung	6
Atmosphäre	7
Multiplayer	7

Ideal für
flotte Häschenjäger

Alternative Vollpreis	Jagdfieber	(ca. 30 €, 12/2006: 74)
Alternative Budget	Psychonauts	(ca. 20 €, 02/2006: 90)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 1,4 GB

Auflösung	Grafikkarte	CPU	RAM
800x600	Radeon 8500	1,0 GHz	256 MB
1.024x768	Radeon 9500	1,8 GHz	512 MB
1.280x960	Radeon X800	2,4 GHz	1,0 GB

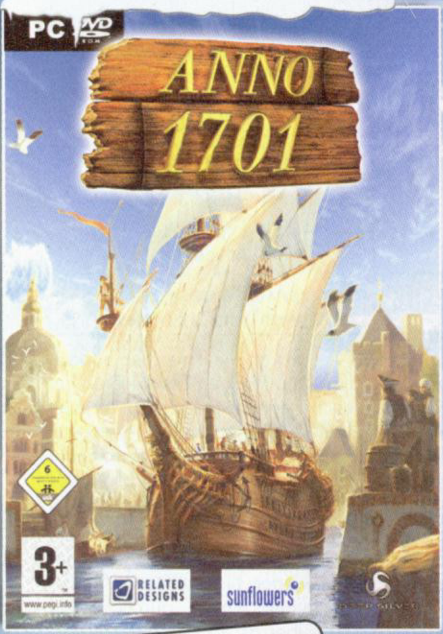
PRO
- Bunnies
- noch mehr Bunnies
- kreative, lustige, absurde Minispiele
- einfache Bedienung

KONTRA
- wenig Spiele für Multiplayer
- Steuerung ab und zu ungenau

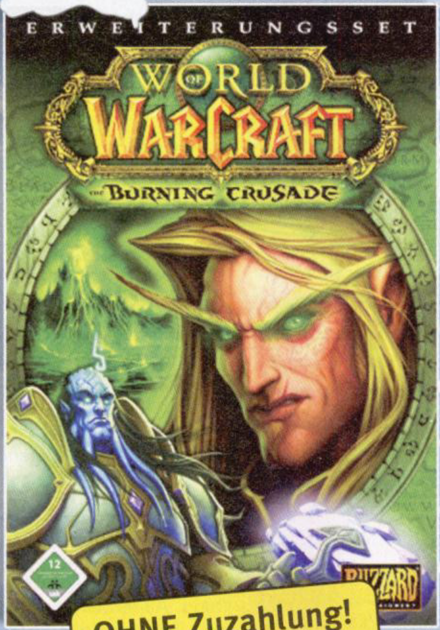
SUSANNE BRAUN	85
SARA STEHLIN	85

Durchschnitts-Wertung der Tester **85**

Jetzt zugreifen &



Zuzahlung: 10 Euro



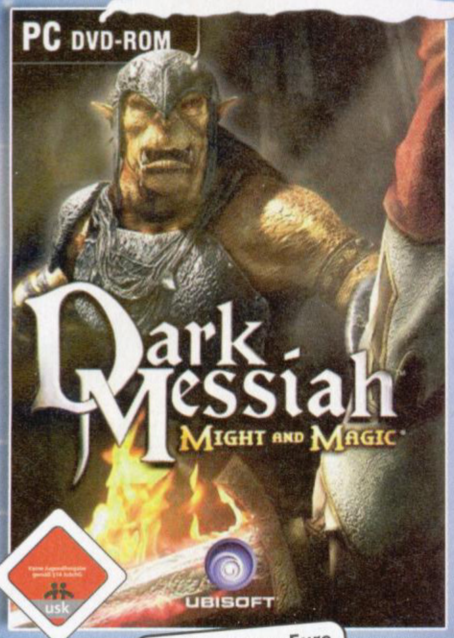
OHNE Zuzahlung!
(erhältlich ab 17.01.2007)

Zuzahlung: 10 Euro

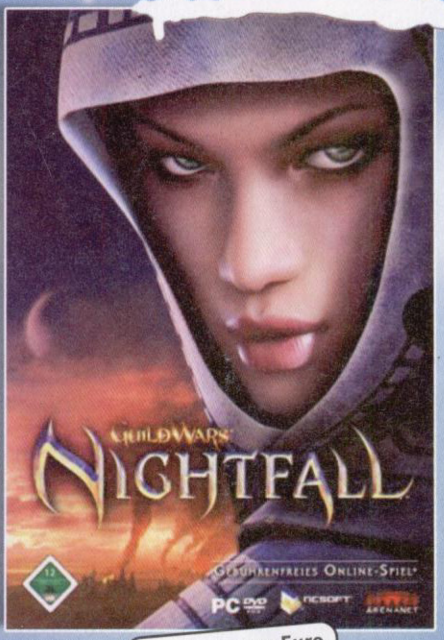
Einen neuen Abonnenten werben und tolle **Blockbuster-Games** abgreifen!

Power-Abo sichern!

- Jetzt Preisvorteil sichern! Nur € 3,20 statt € 3,60 pro Ausgabe
- Randvolle 8,5 GB-DVD! Jeden Monat mit 2 Vollversionen



Zuzahlung: 10 Euro
Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig. (Vorder- und Rückseite)



Zuzahlung: 10 Euro

Raptor Gaming M2
Juego de Colores

OHNE Zuzahlung!

EXTRA!

Bei Bezahlung per Bankabbuchung bzw. Kreditkarte gibt's diese tolle Mini-Taschenlampe
GRATIS!

Karte ausfüllen, ausschneiden und heute noch abschicken!

Unser Service für ganz Eilige:

Tel.: (0049) 0931/41 70 434
Fax: (0049) 0931/41 70 179
E-Mail: abo@pcpowerplay.de
Web: www.pcpowerplay.de

Verlag: CyPress GmbH, Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg, Tel.: (0049) 0931/40691-0, Fax: (0049) 0931/40691-15, eMail: power@cypress.de, Registergericht Würzburg HRB1817, Geschäftsführer: Alessandro de Bochdanovits
Abobetreuung: DataM Services GmbH, Fichtestr. 9. 97074 Würzburg, Tel.: (0049) 0931/4170-01, Fax: (0049) 0931/4170-499, eMail: info@datam-services.de, Geschäftsführerin: Sigrid Sieber

Ich habe den neuen Abonnenten geworben und möchte die tolle Prämie kassieren (bitte ankreuzen)

Die Lieferung der Aboprämie erfolgt bei Bezahlung des Abonnements per Bankabbuchung bzw. Kreditkarte innerhalb 14 Tagen, bei Bezahlung per Rechnung ca. 14 Tage nach Zahlungseingang.

- ☐ **Anno 1701** > Zuzahlung 10 Euro
- ☐ **Dark Messiah** > Zuzahlung 10 Euro. Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig. (Vorder- und Rückseite)
- ☐ **WoW Burning Crusade** > OHNE Zuzahlung
- ☐ **Guild Wars: Nightfall** > Zuzahlung 10 Euro
- ☐ **Company of Heroes** > Zuzahlung 10 Euro
- ☐ **Raptor-Gaming Maus** > OHNE Zuzahlung

Ja, ich will PC PowerPlay im Jahres-Abo

Ich bestelle PC PowerPlay (12 Ausgaben) regelmäßig portofrei zum Vorteilspreis von nur € 38,40 (Österreich € 43,20, Schweiz sFr 75,60, restliches Ausland auf Anfrage). Ich war in den letzten 6 Monaten nicht Abonnent von PC PowerPlay. Das Abo läuft mindestens für ein Jahr und verlängert sich automatisch.

PC0107

Ich bin der neue Abonnent:

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ, Ort

Telefon | Geb. Datum

DAS EXTRA: Bei Zahlung per Bankabbuchung bzw. Kreditkarte gibt's eine Mini-Taschenlampe gratis!

AB DIE POST!
Einfach Bestellcoupon ausfüllen, ausschneiden und abschicken an:

PC PowerPlay Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH
Postfach 9161, 97091 Würzburg

Die Prämie* geht an folgende Adresse:

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ, Ort

Telefon | Geb. Datum

* Prämienempfänger und neuer Abonnent dürfen nicht ein und dieselbe Person sein! Sie müssen jedoch selbst kein Abonnent sein, um die Prämie zu bekommen! Zuzahlungsbeiträge werden per Nachnahme bei Zustellung der Prämie erhoben.

Zahlungsweise: ☐ per Bankabbuchung (nur in Deutschland möglich) ☐ gegen Rechnung

Geldinstitut

Kontonummer

Bankleitzahl

☐ per Kreditkarte ☐ VISA ☐ MASTERCARD

Kreditkartennummer

Gültigkeitsdauer | 3-stellige Prüfziffer

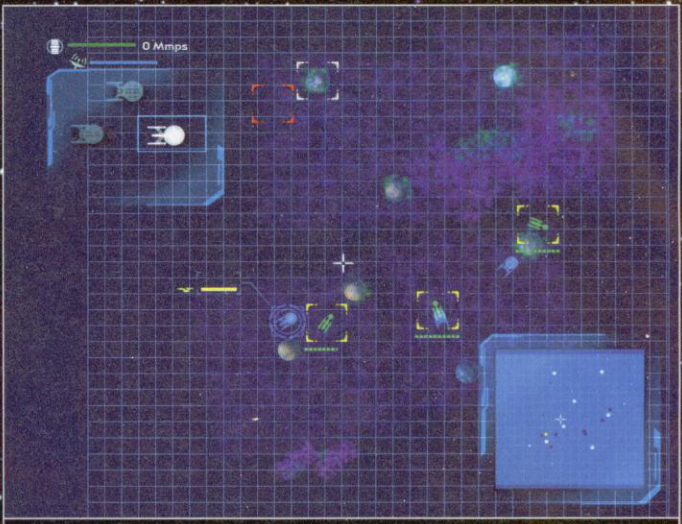
Bei Bezahlung per Kreditkarte muss neben der 16-stelligen Kartennummer auch die 3-stellige Prüfziffer (diese ist i.d.R. auf der Karten-Rückseite zu finden) angegeben werden.

Widerrufsrecht: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen (Datum des Poststempels) bei PC PowerPlay Abo-Service, c/o DataM-Services GmbH, Postfach 9161, 97091 Würzburg, schriftlich widerrufen kann. Die Frist beginnt mit der Absendung dieser Bestellung.

Datum | Unterschrift (bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

Ich bin damit einverstanden, dass meine Daten bis auf Widerruf zur Durchführung des Vertrages und Pflege der Kundenbeziehung gespeichert werden, und ich über weitere Angebote von CyPress und seinen Partnern per Post, Telefon oder eMail informiert werde.

Die meiste Zeit verbringen wir damit, unser jeweiliges Schiff in **Position** zu kurbeln und aufs Laden der Phaser und Torpedos zu warten.



Auf der **strategischen Karte** schubsen wir unsere Schiffe (blau) per Mausklick durchs All. Ein Rechtsklick schmeißt den Warp-Antrieb an.

STAR TREK LEGACY

Seit die letzte der Star-Trek-Serien 2005 vorzeitig von den TV-Schirmen flog, verstaubt die Enterprise. Daran kann auch dieser Mix aus Strategie, Simulation und Action nichts retten.

FÜNF CAPTAINS

In der US-Fassung von Legacy (in der deutschen Verkaufsversion optinal einstellbar) ertönen die Originalschauspieler von Kirk, Picard, Janeway, Archer und Sisko.In der deutschen Fassung haben nur Kirk und Picard die echten Synchronsprecher.

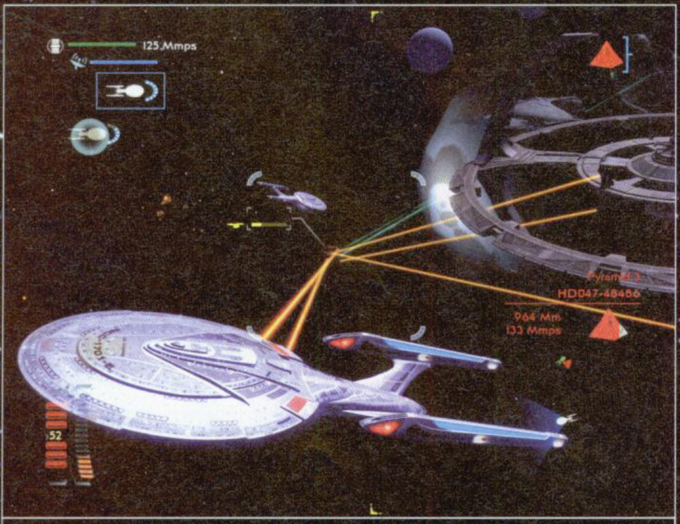
Sie hat die Borg überstanden, klingonische Kriegsflotten überlebt, ist Dutzenden tödlicher Fallen entgangen. Sie wurde mehrfach neu gebaut, erlebte drei komplett verschiedene Crews. Doch das Ende der Legende ist alles andere als rühmlich: Mangels Zuschauerzahlen flog die Enterprise 2002 aus den Kinosälen, 2005 auch vom Bildschirm.

In **Star Trek Legacy** klettern Sie an Bord der fliegenden Sternenflotten-Legende. Die Kampagne beginnt mit der allerersten Enterprise, nämlich der NX-01 unter dem Kommando von Captain Jonathan Archer (genau, der Quotenkillerkapitän). Im Verlauf des Feldzugs steuern Sie James T. Kirks NCC-1701, schließlich Picards diverse Buchstabenvarianten.

BITTE WENDEN!

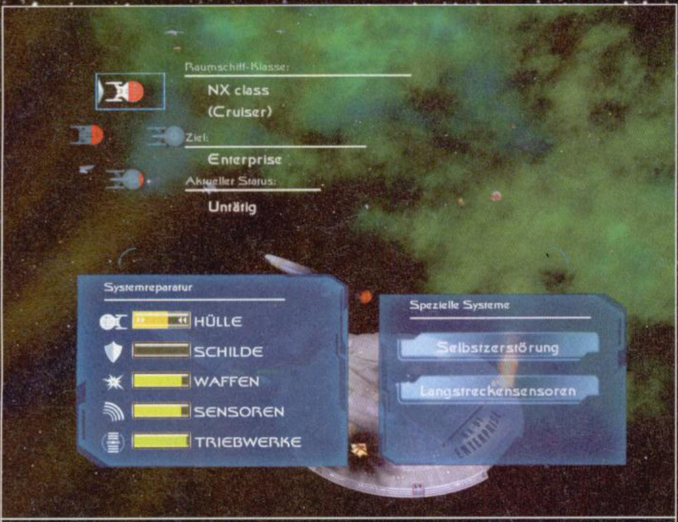
Legacy ist ein Mix aus Echtzeit-Strategie, Actionspiel und Simulation. Bis zu vier Pötte stehen unter Ihrer Fuchtel, Sie können jederzeit in eins der Schiffe umsteigen, es dann entweder wie in einem Ego-Shooter per WASD-Steuerung steuern. Oder Sie klicken ein Ziel an, drücken [F] – und Ihr Schiff richtet sich dorthin aus, Sie müssen per Mausrad nur noch Impuls-Gas geben. Blöderweise funktioniert das alles nicht so fluffig wie in **Darkstar One**: Weil die Sternenflotten-Schiffe arg träge sind, dauert eine simple Wende schon mal 15, 20 Sekunden.

Flottes Wenden ist aber oft überlebenswichtig: Weil die meistens Schiffstypen nur nach vorne und hinten Photonentorpedos abfeuern können, spielen sich die Weltraumgefechte wie Schlachten mit Segelschiffen: Wir kreuzen so lange um den Feindraumer rum, bis wir ihm endlich



Deep Space Nine steckt deep in der Tinte: In diesem Einzelgefecht greifen die Borg wellenweise an, wir halten mit der NCC-1701-E gegen.

Die Ur-Enterprise NX-01 hat Sprünge in der Untertassen-Sektion. Gut, dass wir ein paar Ingenieure auf die **Reparaturwerft** gebeamt haben!



Unsere bis zu vier Schiffe können wir per R-Taste in den **Reparaturmodus** versetzen. Das geht jederzeit, schränkt aber die Leistung ein.

Da jubeln Datenbank-Trekkies: Für **Einzelgefechte** können wir aus zig verschieden Schiffen Sparringspartner zusammenstellen.

per Rechtsklick eine »Breitseite« zuschicken können. Fehlt nur der Wind, aber dafür gibt's Nebel.

Ach ja, zweierlei ist anders als bei Dreimaster-Duellen Anno Dunnemals: Wir können auch über und unter dem Feind rumkreuzen, der Weltraum ist ja schließlich dreidimensional. Und beim Rumkurven ballern wir auch Phaser-Schüsse auf die feindlichen Schilde, damit die Torpedos auch ordentlich was zerdeppern.

Quartett-Karte

Wo da die Strategie bleibt? Die hat ihren großen Auftritt, wenn Sie auf N hauen: Eine vulkanisch-nüchterne 2D-Karte zeigt die Positionen aller Planenten und Pötte, die Sie gesichtet haben. Hier können Sie Ihre Viererarmada umherschicken, aufteilen, Schiffe auf Warpgeschwindigkeit hochjagen. Das ist auch die größte Stärke des Spiels: Oft müssen Sie unter Zeitdruck entscheiden, wo welches Schiff was machen soll. Zwei Beispiele: In einer Mission sollen wir Sanitätsschiffe eskortieren, die verschiedene verseuchte Planeten ansteuern. Gleichzeitig! Also müssen wir unser Quartett aufteilen, jedem fliegendem Krankenhaus eine Eskorte mitgeben. Sie ahnen es: Nacheinander wird jedes Rotkreuzschiff angegriffen, wir Warp-hüpfen von einem Gefecht zum nächsten, reparieren zwischendurch Hüllenschäden, kaputte Waffen und Warpgondeln (ah, der Simulationspart!).

Beispiel zwei: Wir müssen romulanische Feindtransporter voller Biowaffen abfangen und vernichten, getarnte Laborstationen aufstöbern und zerstören, bevor die Romulaner eine bestimmte Menge des Seuchenzeugs verteilen können. Eine ganz schöne Herumfliegerei und angenehm hektisch!

Quadratisch, praktisch, Borg

Nach jeder Mission kassieren Sie Punkte, mit denen Sie neue Schiffe dazukaufen – vom schnellen Scout zum fetten Kriegsschiff.

Sie können sich auch einzelne Gefechte basteln. Etwa mit romulanischen und klingonischen Raumern die legendäre Station Deep Space Nine gegen immer heftigere Angriffswellen aus Borg-Würfeln, -Pyramiden und -Sphärenkugeln verteidigen. Das geht via Internet oder Netwerk auch mit bis zu drei humanoiden Spielern.

Martin Deppe

MARTIN DEPPE
Experte für Strategiespiele

Auf der Suche nach Mr. Spielspaß

Über drei Jahre lang gab's kein Star-Trek-Spiel, seit Elite Force 2. Im Fernsehen ist Star Trek erstmal Geschichte, im Kino schon lange. War deshalb die Lizenz so billig? Wenn ja – warum hat Entwickler Mad Doc dann die gesparte Kohle nicht in den Spielspaß gepumpt?

Legacy erinnert mich frappierend an die uralte Serie Starfleet Command. Ein wenig besser, was Steuerung und Missionsdesign angeht, das war's aber auch. Das Prinzip »Steuer hart backbord, bis rote Zielmarkierung erscheint und Torpedo geladen ist« wird einfach zu schnell langweilig. Spannung kommt allerdings auf, wenn eins meiner teuren Schiffe kurz vor dem Exitus steht und ich den Gegner mit letzter Anstrengung und einem Glückstreffer erwische.

Meine Wertung **58**

RÜDIGER STEIDLE
Experte für Strategiespiele

Es ist tot, Jim!

Als Star-Trek-Fan muss ich schon genug Enttäuschungen wegstecken. Diese Lizenz-Gurke habe ich nicht verdient! In den ersten Kampagnenmissionen hält mich die Atmosphäre noch gefangen. Die Oldtimer-Raumschiffe, die Zwischensequenzen im Serien-Stil, die mystische Story, die fast einem 60er-Jahre-Drehbuch entnommen sein könnte. Ich bin im siebten Fanboy-Himmel!

Das Fernseh-Flair täuscht aber nicht lange über den fauligen spielerischen Kern hinweg. Die Raumschlachten sind strunzlangweilig! Ich kurble minutenlang im Kreis, drücke mal die linke (Phaser), mal die rechte Maustaste (Torpedos) und regle ab und an mal die Energie nach oder teile Reparaturteams ein. Da können die Missionen noch so stimmig sein, es hilft nichts.

Meine Wertung **50**

Genre	Echtzeit-Strategie
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Mad Doc Software
Hersteller	Ubisoft
Webseite	http://startrek.de.ubi.com
Hotline	http://support.ubisoft.de (nur online)
ca. Preis in €	10 20 30 40 **50**
Ton / Sprache Spiel/Handbuch	Deutsch / Deutsch
USK-Alterseinstufung	0 6 **12** 16 18
Schwierigkeit	drei Stufen; leicht bis schwer
empfohlene Steuerung	Tastatur, Maus
Multiplayer	Einzel-PC (1 Spieler), Internet (4 Spieler), Netzwerk (4 Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	6
Steuerung	5
Atmosphäre	6
Multiplayer	7

Ideal für
geduldige Sternenflotten-Kapitäne

Alternative Budget
SW: Empire at War (ca. 30 €, 03/2006: 87)

Alternative Budget
Darkstar One (ca. 30 €, 06/2006: 88)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 3,4 GB

Auflösung	Grafikkarte	CPU	RAM
800x600	Geforce 6200	2,6 GHz	512 MB
1.280x1.024	Geforce 6600	2,8 GHz	1,0 GB
1.600x1.200	Geforce 6800	3,2 GHz	1,5 GB

PRO

- große Schlachten, große Schiffe
- angenehm hektisch
- unkomplizierte Steuerung, ...

KONTRA

- ... die unter der Kameraführung leidet
- träge Wendemanöver
- grafisch veraltet (Texturen!)

MARTIN DEPPE	58
RÜDIGER STEIDLE	50
Durchschnitts-Wertung der Tester	**54**

Da guckt sie doof: Ein **Full House** ist bei Girls at Work keine Seltenheit. Kein Wunder: Es wird mit nur 24 Karten gespielt, von neun bis Ass.

Hände hoch! Die Videoschnipsel bleiben vergleichsweise **zahm**. Girls at Work ist schließlich schon ab 16 Jahren freigegeben.

GIRLS AT WORK

PC POWERPLAY GURKE DES MONATS – GIRLS AT WORK

Die eine ist Sekretärin, die andere Krankenschwester – aber Poker spielen kann keine.

Erst vor einem halben Jahr hatten wir **All Star Strip Poker** mit 35 Spielspaßpunkten abgestraft. Davon unbeeindruckt, schickt Hersteller Digital Red mit **Girls at Work** nun den Nachfolger ins Rennen. Das »Erfolgsrezept« ist das gleiche: Damit die fünf Pornosternchen die Bluse aufknöpfen, müssen Sie ihnen beim Pokern das Geld abknöpfen.

Leichtes Spiel mit den Mädels

Sie müssen beileibe kein Pokerass sein, um zu gewinnen. Es reicht, wenn Sie die Regeln der hier gespielten Draw-Variante mit fünf Karten kennen und unsere Ratschläge berücksichtigen: Pärchen abwerfen, bei allen anderen Punktekombinationen den Einsatz in die Höhe treiben und immer darauf achten, wie viele Karten Ihre Kontrahentin tauscht.

Auf diese Weise haben Sie alle fünf Gegenspielerinnen in spätestens zwei Stunden entblättert. Von Bluffs und anderen taktischen Feinheiten des Kartenklassikers haben die Mädels anscheinend noch nie etwas gehört. Dass der Zufallsgenerator bei nur 24 Karten regelmäßig seltene Blätter wie Royal Flushs ausspuckt, macht das Spielerlebnis auch nicht gerade befriedigender.

Männerphantasien werden wahr

Wie der Name **Girls at Work** unschwer erkennen lässt, bedienen die fünf Starlets klassische Männerphantasien: Eine Sekretärin, eine Krankenschwester, eine Kellnerin, eine Studentin und eine Schwimmlehrerin (?!) lassen die Hüllen fallen. Und zwar in durchaus ansehnlicher Qualität. Sämtliche Videos werden in 1.280er HD-Auflösung abgespielt. Auch die Hintergründe wirken halbwegs professionell – im Gegensatz zu den eher dürftigen schauspielerischen Leistungen der Damen, die mit Namen wie Veronica Venoza, Vanessa Cooper und Kelly Norton ansonsten Hardcore-Streifen zieren.

Wer sich tiefe Einblicke erhofft, wird allerdings enttäuscht: **Girls at Work** trägt das USK-Siegel »ab 16« und bleibt entsprechend handzahm. Eine entblößte Brust ist das höchste der Gefühle. Wer sich dennoch durch die Partien quält, darf als Belohnung Bildergalerien der Darstellerinnen begaffen, deren technische Qualität allerdings im Gegensatz zu den Videos zu wünschen übrig lässt. Der erotische Anspruch hält sich bei Fotos wie Filmen in Grenzen.

Rüdiger Steidle

CYNAMITE.DE my entertainment network
Bildergalerie auf www.cynamite.de

RÜDIGER STEIDLE
Experte für Strategiespiele

Total tote Hose

Wer Karten kloppen will, wird anderswo besser bedient. Im Internet finden sich Dutzende kostenloser und spielstarker Pokerprogramme. Nach nackter Haut muss man online auch nicht lange suchen.

Girls at Work macht weder Pokerasse noch Pornomanen glücklich. Die einen wegen der schwachen Gegenspielerinnen, die in wenigen Minuten entblättert sind, die anderen wegen der zweifelhaften erotischen Qualitäten. Vielleicht kann ja der Soundtrack Freunde schwüler Saxophonmusik begeistern.

Meine Wertung 31

SASCHA GLISS
Experte für Strategiespiele

Nackt auf dem Klavier?

Ich klicke, Du ziehst Dich aus. Das ist das Spielprinzip dieses Machwerks, das mit Poker etwa so viel zu tun hat, wie Angela Merkel mit überschäumender Lebensfreude.

Die Pornosternchen räkeln sich vor Kulissen aus dem Einrichtungsmarkt in Posen, die unbequem, unerotisch und unfreiwillig komisch sind. Richtig zur Sache kommen sie dabei nie, das Spiel ist ja ab 16. Bleibt die Frage nach dem Sinn: Weder Sport-Onanisten noch Kartenspieler werden mit den Girls at Work glücklich.

Meine Wertung 20

Genre	Kartenspiel
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Digital Red
Hersteller	dtp
Webseite	www.dtp-ag.de
Hotline	09001/510 054 (1,95 €/min.)
ca. Preis in €	10 (Skala 10 – 20 – 30 – 40 – 50)
Ton	Sprache / Spiel/Handbuch: Deutsch / Deutsch
USK-Alterseinstufung	16 (Skala 0 – 6 – 12 – 16 – 18)
Schwierigkeit	1 Stufe; leicht
empfohlene Steuerung	Maus
Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler), Internet (– Spieler), Netzwerk (– Spieler)

Ideal für
Notgeile

Alternative Vollpreis
World Series of Poker (ca. 30 €, –)

Alternative Budget
All Star Strip Poker (ca. 10 €, 07/2006: 35)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 178 MB bis 2,8 GB

	Auflösung 1.280x1.024	CPU 1,8 GHz
	Grafikkarte Geforce 2	RAM 256 MB
	Auflösung 1.280x1.024	CPU 1,8 GHz
	Grafikkarte Geforce 2	RAM 256 MB
	Auflösung 1.280x1.024	CPU 1,8 GHz
	Grafikkarte Geforce 2	RAM 256 MB

PRO
- technisch hochwertige Videos
- passend-schwüler Soundtrack
- unfreiwillig komische Kommentare

KONTRA
- spielschwache Gegnerinnen
- enttäuschende Bildergalerien
- kurze Spieldauer (zwei Stunden)

EINZELNOTEN

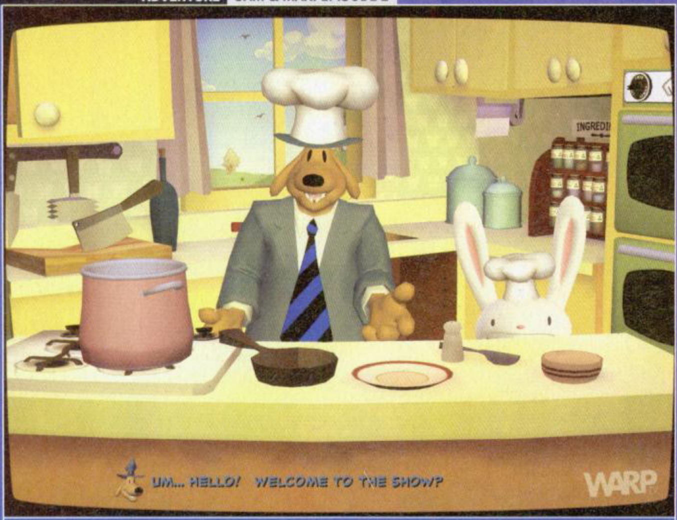
Grafik	8
Sound	6
Steuerung	5
Atmosphäre	2
Multiplayer	–

Durchschnitts-Wertung der Tester

RÜDIGER STEIDLE	31
SASCHA GLISS	20

26

Forgotten Realms
Neverwinter Nights 2
Alles was du tust ist von Bedeutung!
www.nwn2.com
Licensed by:
Hasbro Properties Group
Dungeons & Dragons
OBSIDIAN entertainment
ATARI
Neverwinter Nights 2, Forgotten Realms, Dungeons & Dragons and Wizards of the Coast and related logos are trademarks or registered trademarks of Wizards of the Coast Inc. in the U.S. and/or other jurisdictions, and are used with permission. Hasbro and its logo are trademarks or registered trademarks of Hasbro, Inc. in the U.S. and/or other jurisdictions, and are used with permission. Atari and the Atari logo are trademarks owned by Atari Interactive, Inc. The rating icons are trademarks of the Entertainment Software Association. All other trademarks are the property of their respective owners. Marketed and manufactured by Atari Europe SAS. BVT Games Production Fund II Dynamic GmbH & Co. KG, Gruenwald / Munich, Germany.



Cooking Without Looking: Sam und Max zeigen verzweifelten Junggesellen, wie man auch ohne Lebensmittel so richtig lecker kochen kann.

Im Fernsehstudio treffen unsere Helden auf diverse **B-Promis**. Selbstredend machen sie dabei auch das ein oder andere Foto.

AWARD PC PowerPlay für HUMOR – SAM & MAX EPISODE 2

SAM & MAX EPISODE 2

Ironie des Schicksals: 15 Folgen lang turnte das tierische Duo durchs US-Fernsehen – und wurde abgesetzt. Jetzt machen Sam und Max Dieter Bohlen und Tim Mälzer Konkurrenz.

> **SETUP**
>
> **Installation:**
> Situation: Comedy ist wie der Vorgänger ein echter Platzsparer und braucht nur 240 MB auf Ihrer Festplatte. Die Spielstände liegen direkt im Spielverzeichnis.
>
> **Einstellmöglichkeiten:**
> Die Auflösung können Sie anpassen. Außerdem lässt sich die Grafikqualität in zwei Stufen regeln.
>
> **Kopierschutz:**
> Beim Starten wird Ihre Version online verifiziert.

Stellen Sie sich Folgendes vor: Reinhold Beckmann produziert eine ganz besondere Ausgabe seiner hochgradig belanglosen Talkshow – dreieinhalb Tage am Stück, live. Schlimme Vorstellung? Dann können Sie sich in etwa ausmalen, wie sich das Publikum von Quasselstrippe Myra Stump fühlt, das seit geschlagenen vier Tagen in Geiselhaft der Nonstop-Aufzeichnung beiwohnt. Gut, Myra verteilt stündlich nette Präsente wie Neuwagen, ein Jahr bezahlten Urlaub oder lebenslangen Vorrat an Kernseife – aber man will ja auch mal auf Klo, oder ins Bett.

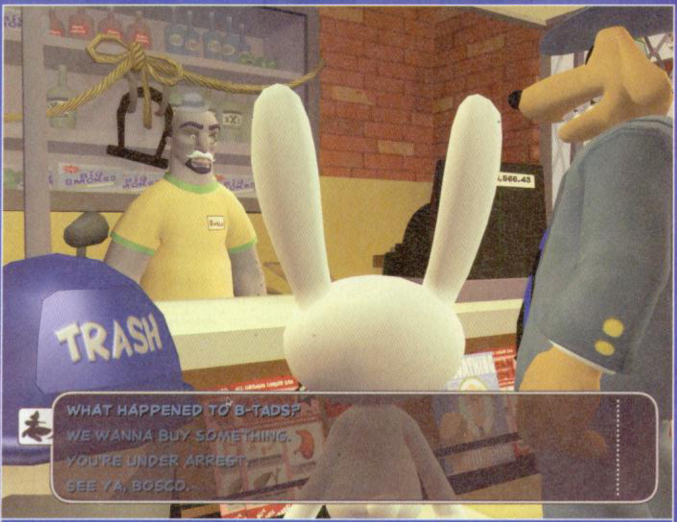
Ein klarer Fall für Sam und Max, die schon zum zweiten Mal einem durchgeknallten TV-Star ins hirngewaschene Handwerk pfuschen müssen.

We love to entertain you

Jimmy die Nudistenratte, Krämer Bosco und Ex-Psychotherapeutin Sybil, die mittlerweile eine Zeitung für UFO-Gläubige verlegt – die Stars der ersten Episode sind zwar alle wieder mit an Bord, besetzen aber nur Nebenrollen. **Situation: Comedy** spielt fast ausschließlich in den Studios des Fernsehsenders »W.A.R.P.«. Hier haben sich die Entwickler von Telltale Games so richtig ausgetobt, ziehen Talkshows, **Wer wird Millionär**, Casting-Shows, Kochsendungen und Sitcoms durch den Kakao.

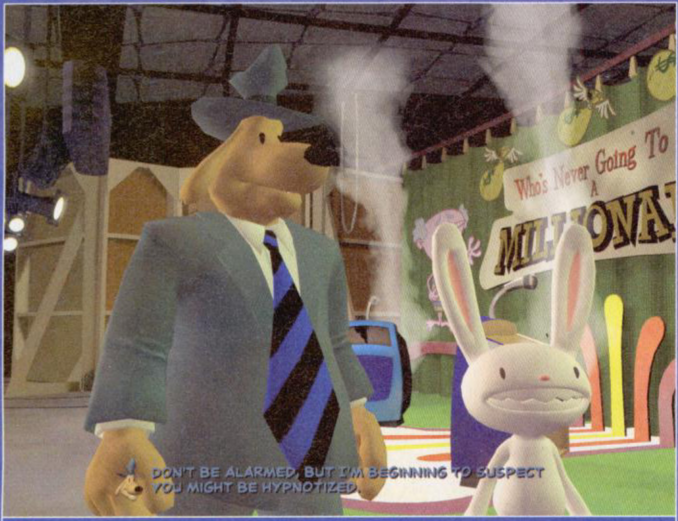
Ich glaub', hier bin ich richtig

Für uns bedeutet das TV-Setting: Wir klicken uns von einem Studio zum nächsten und absolvieren in jeder Sendung eine Aufgabe. Bei »Embarrassing Idol« gewinnen wir mit einer beeindruckenden Sangesdarbietung einen Plattenvertrag – nachdem wir Sams Stimme mit Helium auf die Sprünge geholfen und ein Jury-Mitglied mit einem ungenießbaren Kuchen aus dem Verkehr gezogen haben. Den panschen wir aber vorher erst einmal in der Kochsendung »Cooking Without Looking« selbst zusammen – mit so schmackhaften Zutaten wie Schmalz, getrockneten Dingo-Nieren,

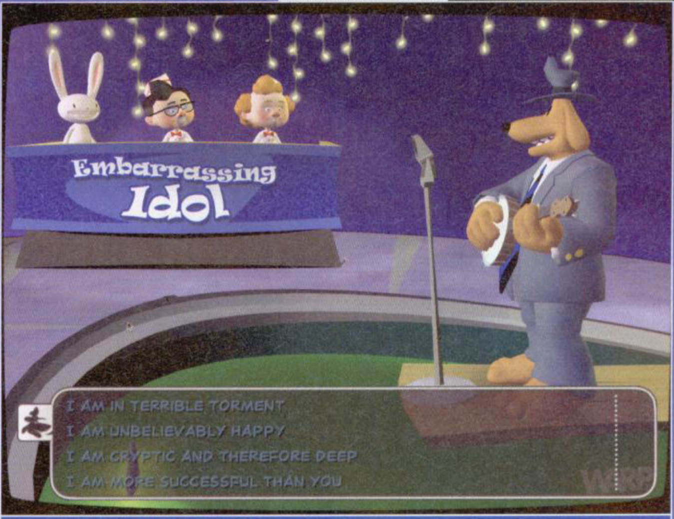


Der paranoide **Bosco** verkleidet sich als nobler Engländer – und verkauft uns auch diesmal wieder eine seiner Erfindungen.

Die umstrittene Talkmasterin **Myra Stump** sieht ungefährlich aus, hält aber schon seit Tagen ihr Publikum im Studio gefangen.



Spitze: Sam und Max gewinnen bei der **Quizshow** die Million. Nicht ganz so spitze: Jetzt ist der Fernsehsender endgültig bankrott.



Embarrassing Idol: Sam stellt sich mit herrlich albernen Liedtexten der Jury. Dem Sieger winkt ein nicht existierender Plattenvertrag.

Asbest-Stückchen und roter Farbe. In »Midtown Cowboys« inszenieren wir angelehnt an das Traumanalyse-Rätsel in der ersten Episode eine herrlich platte Sitcom-Folge.

POWERED BY EMOTION

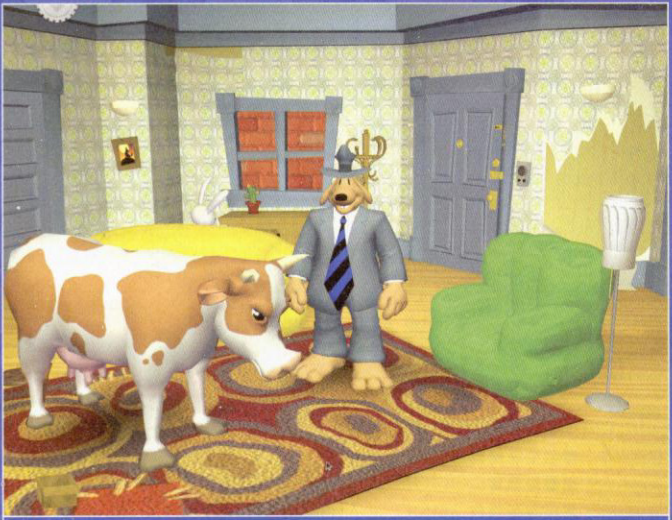
Die Rätsel kommen wie schon in **Culture Shock** ohne Kombinieren aus. Stattdessen setzen wir Gegenstände zur richtigen Zeit am richtigen Ort ein, nachdem wir in Multiple-Choice-Gesprächen mehr oder weniger eindeutige Hinweise bekommen. Gewissermaßen eine interaktive Knobel-Komödie. **Situation: Comedy** wirkt dadurch wie aus einem Guss und ist absolut logisch – für erfahrene Spieler aber wieder zu leicht. Nach drei bis vier Stunden ist auch diese Episode beendet.

Wo die Knobelnerven unterfordert werden, bekommen die Lachmuskeln umso mehr zu tun. Herrlich bissig werden populäre TV-Formate persifliert, Sam und Max schmeißen sich die üblichen Nettigkeiten an die Köpfe, die Dialoge strotzen vor trockenem Wortwitz. All das wieder komplett auf Englisch; ein deutscher Publisher hat sich für das Episoden-Abenteuer bis jetzt noch nicht gefunden.

MIT DEM ZWEITEN SIEHT MAN BESSER

Die zweite Episode von **Sam & Max** lässt hoffen. Hoffen, dass Telltale Games das hohe Niveau der ersten Folge während der gesamten Staffel halten kann. Dann wird aus dem Comeback zwar sicherlich nicht das kniffeligste Adventure der letzten Jahre, das Zeug zum witzigsten und abwechslungsreichsten hat die sechsteilige Serie aber allemal. Wenn **Situation: Comedy** ab dem 5. Januar auf www.telltalegames.com via Download erhältlich ist, wird das jedenfalls ein verheißungsvoller Jahresanfang für Adventure-Fans.

David Bergmann



Midtown Cowboys: In dieser Sitcom spielen Sam und Max Cowboys, die in einem Apartment eine Rinderzucht aufbauen wollen.

DAVID BERGMANN
Experte für Adventures

Gehaltvolles Fernsehen

Wieder zu leicht, wieder viel zu schnell vorbei. Die zweite Folge hat die gleichen Schwächen wie die erste. Aber auch die gleichen Stärken: zum Brüllen komische Dialoge, ein geniales Setting und abwechslungsreiche Rätsel.

Sofern Telltale die Episoden in diesem Rhythmus veröffentlicht, geht das Episoden-Konzept voll auf. Ich kann den dritten Teil jedenfalls jetzt schon kaum erwarten. Die Zeit bis zur Veröffentlichung überbrücke ich mit dem Ausprobieren neuer Kochrezepte.

Meine Wertung 85

SUSANNE BRAUN
Expertin für Adventures

Jauch könnte es nicht besser

Juhu, Sam und Max machen ein komplettes Fernsehstudio unsicher und bringen dabei einen Brüller nach dem anderen. Allerdings musste ich mich zuerst an Max' neue Stimme gewöhnen.

Zwar sind Sam und Max ja nur in Episodenform unterwegs, trotzdem wünsche ich mir mehr Schauplätze – irgendwie fühle ich mich arg beschränkt. Aber gut, dass es noch weitere Folgen geben wird. Wenn dann die komplette Episodensammlung verfügbar ist, bin ich wieder versöhnt.

Meine Wertung 84

Genre: Adventure
Verkaufsstart: 5. Januar 2007
Entwickler: Telltale Games
Hersteller: Telltale Games

Webseite: www.telltalegames.com/samandmax
Hotline: www.telltalegames.com

ca. Preis in €: 10 (Skala 10 / 20 / 30 / 40 / 50)

Ton: Sprache Spiel/Handbuch: Englisch / Englisch

USK-Alterseinstufung: 0 (Skala 0 / 6 / 12 / 16 / 18)

Schwierigkeit: 1 Stufe; mittel

empfohlene Steuerung: Maus

Multiplayer
Einzel-PC (– Spieler)
Internet (– Spieler)
Netzwerk (– Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	8
Sound	9
Steuerung	9
Atmosphäre	9
Multiplayer	–

Ideal für
alle, die gern was zum Lachen haben

Alternative Vollpreis
Runaway 2 (ca. 35 €, 12/2006: 86)

Alternative Budget
Ankh Special Edition (ca. 20 €, 09/2006: 88)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 240 MB

Auflösung	Grafikkarte	CPU	RAM
800x600	Radeon 8500	800 MHz	256 MB
1.024x768	Radeon 9500	1,5 GHz	512 MB
1.600x1.200	Radeon 9800	2,0 GHz	512 MB

PRO
- bissiger Humor
- stimmige Comic-Grafik
- ausgezeichnete Sprecher
- faire Rätsel ...

KONTRA
- ... die Profis unterfordern
- sehr kurz

Durchschnitts-Wertung der Tester
DAVID BERGMANN 85
SUSANNE BRAUN 84
85

Charaktere und Gegner sehen schick aus und sind wunderbar animiert. Die **Umgebungsgrafik** ist allerdings durchweg trist und matschig.

Die dämlichen **Gegner** sind keine Herausforderung – das raubt sowohl Online- als auch Offline-Modus die Motivation zum Weiterspielen.

PHANTASY STAR UNIVERSE

Hier gibt's Action-Rollenspiel für Einzelgänger und Online-Rollenspiel für Gesellige. Ein Schnäppchen?

Ethan Waber heißt der Struwwelkopf, der bei einem Angriff der Seed – gemeingefährlichen Aliens – fast sein Leben lässt. Jetzt will er sich den intergalaktischen Ordnungshütern der Guardians anschließen, um die Typen zu vertreiben. Und wir begleiten ihn bei seiner Odyssee.

In den 20 Kapiteln der Solo-Kampagne von **Phantasy Star Universe** schnetzeln wir uns dann durch streng lineare Levels, kämpfen in bester **Diablo**-Manier gegen unzählige Gegner und lassen uns dabei alle Nase lang von ausufernden Zwischensequenzen oder Dialogen unterbrechen. Der Spielablauf ist dabei extremst simpel und langweilt bereits nach einer knappen halben Stunde: Raum betreten, alle Monster metzeln, Raum verlassen.

Diablo im All

Gegen die Langeweile kann auch der Rollenspiel-Anteil nichts ausrichten. Unser Held verbessert nach und nach seine Fähigkeiten, unsere Party wird größer und bekommt bessere Ausrüstung – blöd nur, dass sich am Spiel nichts ändert. Wir machen imposanten, aber auch strunzdummen Widersachern wie Robo-Rhinos und mutierten Pflanzen mit simplen Schlagkombinationen den Garaus. Unsere Begleiter machen entweder mit oder stehen derweil nutzlos in der Ecke.

Halsabschneider

Kurzweiliger wird's da schon im Online-Modus. Hier treffen wir uns mit anderen Spielern zum Plauschen und Feilschen – oder wir stürzen uns mit fünf anderen Abenteuern in vorgefertigte Missionen; vergleichbar mit Instanzen aus anderen Online-Rollenspielen. Die spielen sich allerdings alle gleich und werden ähnlich schnell öde wie die Offline-Einsätze.

Einziger Vorteil: Kaum ein Auftrag dauert länger als eine Stunde. Und da es ansonsten nichts zu tun gibt, müssen Sie für **Phantasy Star Universe** nicht Ihr Privatleben wegwerfen, sondern können dann und wann ein Ründchen spielen. Allerdings schlägt der Online-Quickie monatlich mit Gebühren von 10 Euro zu Buche. Eine Frechheit, denn die Konkurrenten bieten ungleich mehr fürs gleiche Geld.

David Bergmann

DAVID BERGMANN
Experte für Actionspiele

Nicht mehr zeitgemäß

Online spielt sich Phantasy Star Universe wie Diablo 2 im Battle.net – kostet allerdings monatliche Gebühren. Sofern die Entwickler hier mit Patches nicht massiv Inhalt nachreichen, ist das absolut indiskutabel.

Anders sieht's in der Solo-Kampagne aus. Die wird mit ihren linearen Levels zwar schnell eintönig, unterhält aber mit einer netten Geschichte und einem moderaten Schwierigkeitsgrad. Für gelegentliche Action-Abstecher dann und wann genau das Richtige.

Meine Wertung 61

THOMAS NICKEL [1]
(Gast-)Experte für Rollenspiele

Science Fiction ist Trumpf!

Welch eine Freude – endlich mal keine schnöde »Tolkien für Arme«-Fantasy-Welt! Okay, grafisch gibt's sicherlich schöneres, spielerisch gibt's komplexeres.

In Sachen Spaß muss sich Phantasy Star Universe aber trotzdem nicht vor der hochgezüchteten PC-Konkurrenz verstecken. Die flotte Pad-Steuerung und die geschmeidigen Animationen zeigen deutlich die Konsolenherkunft, die Hintergründe hätten auf dem PC allerdings ein paar hübschere Texturen vertragen können.

Meine Wertung 79

Genre	Action-Rollenspiel
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Sonic Team
Hersteller	Sega
Webseite	psu.sega-europe.com/de
Hotline	0900/110 73 42 (1,49 €/min.)
ca. Preis in €	10 20 30 40 **50**
Ton	Sprache / Spiel/Handbuch: Deutsch / Deutsch
USK-Alterseinstufung	0 6 **12** 16 18
Schwierigkeit	1 Stufe; leicht bis mittel
empfohlene Steuerung	
Multiplayer	Einzel-PC (1 Spieler)
Internet (6 Spieler)	Netzwerk (– Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	5
Steuerung	6
Atmosphäre	7
Multiplayer	5

Ideal für
alle mit zu wenig Zeit für WoW & Co

Alternative Vollpreis
Guild Wars: Nightfall (ca. 40 €, 12/2006: 86)

Alternative Budget
Fable (ca. 25 €, 10/2005: 86)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 5,2 GB

Auflösung 800x600	CPU 1,6 GHz	
Grafikkarte Geforce 4	RAM 256 MB	
Auflösung 1.024x768	CPU 2,6 GHz	
Grafikkarte Geforce 5600	RAM 512 MB	
Auflösung 1.280x1.024	CPU 3,0 GHz	
Grafikkarte Geforce 6600	RAM 1,0 GB	

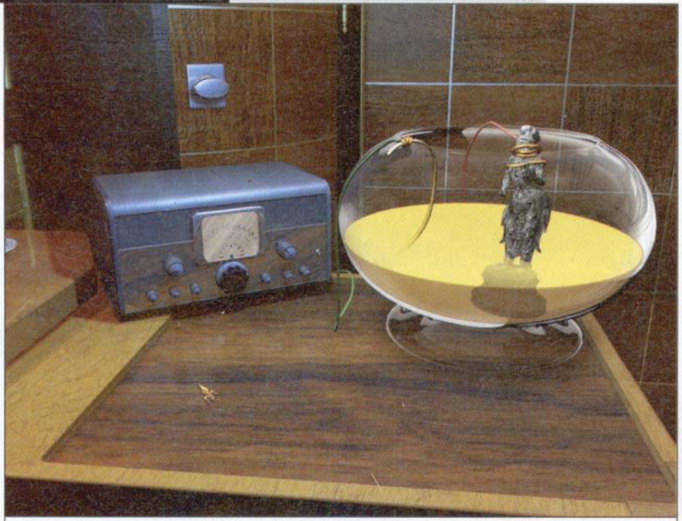
PRO
- on- und offline spielbar
- Online-Einsätze sind mit wenig Zeitaufwand zu meistern

KONTRA
- dröge Solo-Missionen
- schwache Grafik
- zu wenig Abwechslung

DAVID BERGMANN	61	Durchschnitts-Wertung der Tester
THOMAS NICKEL	79	**70**

[1] *Thomas Nickel schreibt als freier Auto für unser Schwestermagazin Games Aktuell und kennt die Phantasy-Star-Saga aus dem Effeff.*

Zugreifen!
→ Online bestellen!
www.playcom.de
• 24 Stunden Blitzservice
• Lieferung per Post und UPS
• Versand in Sicherheitsverpackungen
• kostenloses Playcom Magazin
• Vorbestellservice
• Lieferungen ab 60 € versandkostenfrei
Artikel mit sind versandkostenfrei!
Anno 1701 DV 8807 46.99 €
▶ Armed Assault DV 7124 44.99 €
Splinter Cell - Double Agent PC-DVD DV 9673 46.99 €
Battlefield 2142 DV 7651 52.99 €
Dawn of War - Dark Crusade AddOn DV 7545 27.99 €
Fußball Manager 07 EA Sports DV 7042 52.99 €
Guild Wars - Nightfall DV 7010 41.99 €
Webcam Hercules BLOG DV 26371 33.00 €
▶ WiFi USB Ministick DV 26384 32.99 €
Medieval 2: Total War DV 7567 46.99 €
Need for Speed - Carbon DV 7365 52.99 €
Pro Evolution Soccer 6 (PES6) DV 7597 36.99 €
Joypad DS TM T-Mini (PC-PS2) DV 26372 19.00 €
▶ Mouse Habu Microsoft Gaming DV 26389 58.99 €
RTL Wintergames 2007 DV 7104 36.99 €
Sims 2 AddOn - Haustiere DV 7016 27.99 €
▶ Warhammer - Mark of Chaos DV 7120 48.99 €
▶ Keyboard Logitech G11 Gaming DV 26387 62.99 €
EVT: 07.12.06
playcom
absolut spielstrebig
Erläuterung der Abkürzungen:
DV = Deutsche Version
dt = deutsches Modul
▶ = Neuheit
* = Titel bei Drucklegung noch nicht erschienen
Die mit gekennzeichneten Produkte werden versandkostenfrei geliefert.
Versand: Playcom Software Vertriebs GmbH, An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Telefax 0361.4929-292, eMail: info@playcom.de. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom Software Vertriebs GmbH übernimmt für Terminangaben keine Gewähr. Versandkosten betragen 3,90 Euro. Für jede Lieferung erheben wir eine Verpackungspauschale in Höhe von 3,- Euro. Lieferungen ab 60,- Euro sind versandkostenfrei. Alle Preise sind inklusive der gesetzlichen MwSt. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. So lange der Vorrat reicht.
Playcom Software Vertriebs GmbH
An der Flurscheide 9 | D-99098 Erfurt
03 61.49 29-300 | Telefax: 03 61.49 29-292
E-Mail: info@playcom.de
w.m.graphiX



Der kreativste **Stromkreislauf** der Welt: Im Orangensaft ist stromleitendes Wasser, also funktionieren wir das Getränk kurzerhand um.

Um die Schrift auf einem angekokelten **Papier** wieder sichtbar zu machen, müssen wir den Fetzen noch einmal erhitzen.

AGATHA CHRISTIE
MORD IM ORIENT-EXPRESS

An Bord des Luxus-Zugs wird einem US-Geschäftsmann das Lebenslicht ausgepustet. Und 20 Mitreisende haben mehr als nur einen guten Grund, den Ami um die Ecke zu bringen.

Es gibt wieder Krimifutter für all die Amateur-Detektive unter den Adventure-Fans. Nachdem wir im letzten Monat Sherlock Holmes begleitet haben, schauen wir nun der Französin Antoinette Marceau über die Schulter. Die kennen Sie nicht? Dafür wird Ihnen ein anderer Charakter an Bord des legendären Orient-Express bekannt vorkommen – denn auf Ihrer Reise durch Europa begleitet Sie der Belgier Hercule Poirot, einer der Protagonisten in einigen von Agatha Christies Romanen.

Lawinenunglück

Wir steuern aber nicht Poirot, sondern die junge Dame Marceau – denn in Jugoslawien rollt eine Lawine vor den Zug. Und während der folgenden Vollbremsung rumpelt der Belgier ungebremst aus seiner Schlafkoje. Das Resultat: ein gestauchter Knöchel. Nicht schlimm, werden Sie sagen. Doch schlimm, sagen wir – denn in der verschneiten Einöde des Balkans wird einer der Fahrgäste umgebracht. Und Fräulein Marceau muss nun die Laufarbeit für den großen Detektiv übernehmen.

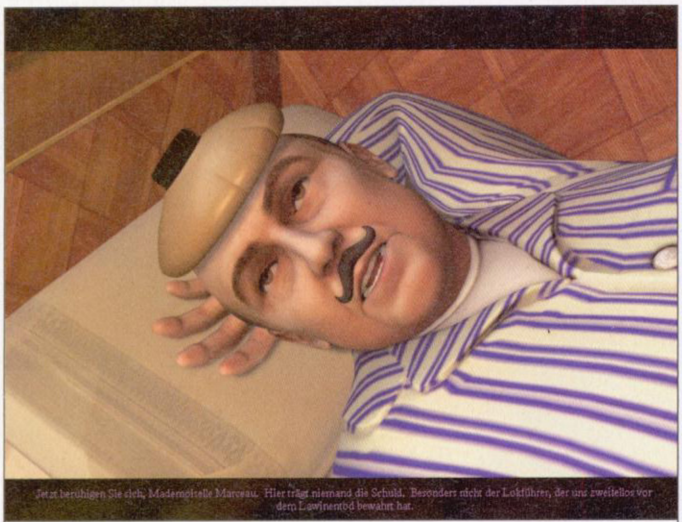
Fleißige Leseratten wissen übrigens wie im Vorgängerspiel **Und dann gab's keines mehr** von Beginn an nicht, wer der Mörder ist. Denn AWE Games hat auch diesmal Christies Originalroman umgeschrieben und spannende Wendungen eingebaut.

Tolle Charaktere

Per Point&Click-Steuerung geht's durch den schön gestalteten Zug, denn schließlich müssen wir den 20 gut

Einfaches Puzzle: Im Gegensatz zu den Mechanik-Rätseln in Undercover passt sich im Orient-Express jedes Stück an den **Rahmen** an.

Lauscher an der Wand hört die eigene Schand': Sie belauschen die **Fahrgäste** – nur so erfahren Sie Dinge, die später noch wichtig werden.



Hercule Poirot ist ein **Meisterdetektiv** – und dummerweise ans Bett gefesselt. Deswegen müssen wir die Beweise zusammensammeln.

In unserem Inventar vergleichen wir die **Fingerabdrücke**, die wir auf Türgriffen, Kisten und Fensterrahmen gefunden haben.

animierten Fahrgäste und Bahnangestellten auf den Zahn fühlen. In Multiple-Choice-Gesprächen erfahren wir, wo sich die Leute zur Mordzeit herumgetrieben haben, wann sie welche Geräusche hörten. Diese Unterhaltungen sind zwar lang, doch uns machen die Dialoge Spaß – denn jeder hat eine Geschichte, seine kleinen Geheimnisse und Verdächtigungen. Und artet die Länge der Gespräche doch mal aus, können wir sie per Mausklick abbrechen.

Beraterposten

Wichtig ist, dass wir Poirot ständig Bericht erstatten. Erst wenn wir zu einem Thema alle Hinweise und Aussagen gesammelt haben, geht's auch mit der Story voran. Das ist sehr viel angenehmer als die nervigen zeitbasierten Rätsel und Gespräche in **Und dann gab's keines mehr**, in denen wir oft Informationen verpassten.

Außerdem gibt uns Poirot Tipps, wenn wir nicht weiter kommen. Dann sollen wir beispielsweise einen gefundenen Schuhabdruck mit allen Männerlatschen im Zug vergleichen. Oder noch mal aufmerksam nach Fingerabdrücken suchen. So laufen wir nicht ständig Gefahr, ziellos und ohne Hinweise durch den Zug zu rennen. Aber auch die Hinweise können zur sprichwörtlichen Suche nach der Nadel im Heuhaufen führen – denn Poirots Tipps sind oft ungenau.

Cleveres Rätselchen

Die logischen Kombinationsrätsel sind von Schwierigkeitsgrad her goldrichtig, gelungen vor allem die Physikrätsel. Bei einem gießen wir aus Kuchenteig einen Schuhabdruck im Schnee aus – und wollen den Abdruck natürlich mitnehmen. Nur können wir den Teig nicht anfassen, sonst würde der angefrostete Abdruck sofort in sich zusammen fallen. Deswegen suchen wir uns eine Zange – und einen Eimer mit Eis, um den Teigschuh mitnehmen zu können.

Und ein Funkgerät setzen wir wieder in Gang, indem wir Strom durch eine Schüssel gefüllt mit gut gekühltem Orangensaft leiten.

Kombinationskuddelmuddel

Neben der aufpolierten Grafik hat sich auch das Inventar verändert – Schriftstücke finden wir im Notizbuch. In Extra-Bereichen sammeln wir Pässe und Fingerabdrücke, und können sie direkt vergleichen. Und das Kombinieren der Gegenstände findet nicht mehr direkt im Inventar statt – sondern ebenfalls in einem Unterfach. Das ist die einzige Neuerung, die nicht so gut geworden ist. Denn wenn wir bei der Lösung eines Rätsels doch mal auf dem Schlauch stehen, können wir nicht schnell mal alle Objekte kombinieren. Sondern müssen ständig hin und her klicken. Nervig!

Susanne Braun

SUSANNE BRAUN
Expertin für Adventures

Klassisch

Was mir mehr als die gute Story, die tollen Charaktere und die stimmigen Logik-Rätsel gefällt: AWE Games hat aus den Fehlern gelernt, die die Entwickler noch in »Und dann gab's keines mehr« begangen haben. Keine zeitbasierten Rätsel mehr, eine Rätselhilfe in Form des Meisterdetektivs Poirot, eine bessere Grafik. Dazu noch die Stärke der bewährten Christie-Story, auch wenn sie zugunsten des Überraschungseffekts ein wenig umgeschrieben wurde.

Schade nur, dass ein Teil des Inventar verschlimmbessert wurde: Ich finde es ab und zu ganz hilfreich, wenn ich wild Gegenstände kombinieren kann. Nur wird mir das hier verwehrt, weil ich so oft hin und herklicken muss. Und die Tipps von Poirot sind zwar gut, könnten aber oft genauer sein.

Meine Wertung 80

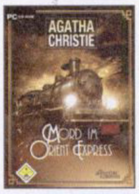
DAVID BERGMANN
Experte für Adventures

Etwas angestaubt

Ein großes Lob an die Entwickler. Der Mix aus Kombinationsrätseln und physikalischen Spielereien funktioniert richtig gut. Die Knobelaufgaben sind gut durchdacht und dürften eigentlich jedem Adventure-Fan gefallen. Anders sieht's da schon bei der Geschichte aus. Mich als Krimi-Muffel hat die Detektiv-Arbeit jedenfalls nicht besonders angesprochen. Action und Humor gehören für mich ebenso zu einem Adventure wie knifflige Rätsel und schmucke Grafik.

Das ist dann auch das Stichwort für meinen zweiten Kritikpunkt. Schicke Animationen hin oder her, der Orient-Express sieht mir zu künstlich und steril aus. Kräftigere Farben und etwas mehr Feinschliff an den Texturen hätten hier Wunder gewirkt. Die tollen Rätsel machen das aber locker wett.

Meine Wertung 77



Genre	Adventure
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	AWE Games
Hersteller	CDV
Webseite	www.agathachristiegame.com
Hotline	01805/299 266 (0,12 €/min.)
ca. Preis in €	40 (Skala 10 – 20 – 30 – 40 – 50)
Ton / Sprache Spiel/Handbuch	Deutsch / Deutsch
USK-Alterseinstufung	6 (Skala 0 – 6 – 12 – 16 – 18)
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
empfohlene Steuerung	
Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler)
Internet (– Spieler)	Netzwerk (– Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	7
Atmosphäre	8
Multiplayer	–

Ideal für
Krimi-Leseratten

Alternative Vollpreis
Spur der Erwachten (ca. 40 €, 12/2006: **73**)

Alternative Budget
Und dann gab's ... (ca. 20 €, 12/2005: **72**)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 1,3 GB

Auflösung	Grafikkarte	CPU	RAM
1.024x768	Radeon 8500	1,4 GHz	256 MB
1.024x768	Radeon 9500	1,8 GHz	512 MB
1.024x768	Radeon X800	2,4 GHz	1,0 GB

PRO
- Hercule Poirot als Ratgeber
- tolle Charaktere
- aufpolierte Grafik

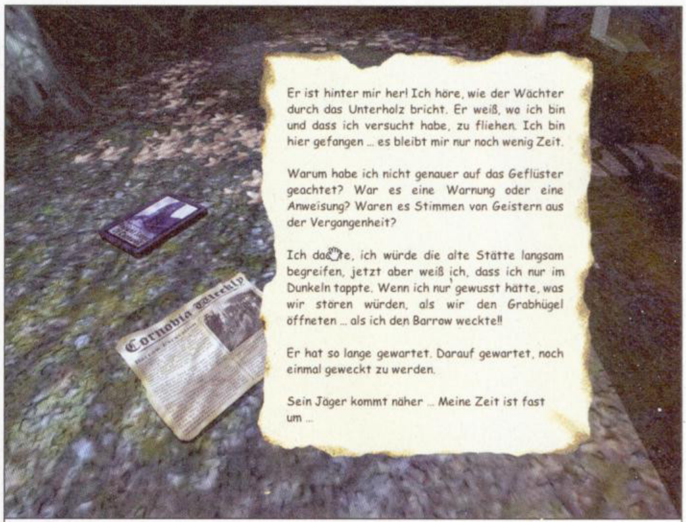
KONTRA
- Objekt-Kombination fummelig
- Poirots Tipps oft ungenau
- Gespräche sind oft sehr lang

Durchschnitts-Wertung der Tester

SUSANNE BRAUN 80
DAVID BERGMANN 77

79

Um einen **Funksender** in der Nähe des Hügelgrabes wieder in Gang zu setzen, müssen wir nur die richtige Frequenz einstellen.



Viele Infotexte, Tagebucheinträge und Notizen von verschwundenen Personen bringen uns die **Geschichte** von Barrow Hill näher.

BARROW HILL

In einer düsteren Nacht treffen wir einen verärgerten Grabwächter, der unschuldige Menschen umbringt.

Im Render-Adventure **Barrow Hill** übernehmen Sie die Kontrolle über ... ja, über wen eigentlich? Denn der Held der Grusel-Story hat weder Namen noch Aussehen. Und auch sonst sehen wir kaum andere Menschen. Dafür sehen wir, bei der Lösung der teilweise schweren Kombinationsrätsel, sehr viele Bilder. Durch die müssen wir uns klicken – zum Beispiel gleich viermal, nur um uns vier Meter vorwärts zu bewegen. Das nervt, da die Schauplätze rund um die Grabstätte weitläufig sind. So geht die Schauderstimmung wieder verloren. Denn drehen können wir uns auch nicht, ohne dass unser Zeigefinder dauerklickend ermüdet.

Schauermärchen

So veraltet die Technik von **Barrow Hill** anmutet, eine Gänsehaut ist uns ab und zu doch über den Rücken gelaufen. Wenn wir Schritte hinter uns hören, oder flüsternde Stimmen. Die Geschichte um den wütenden Naturwächter ist Dank der guten Geräuschkulisse spannend inszeniert, auch wenn animierte Objekte fehlen.

Schon nach sieben Stunden stehen wir vor dem Endrätsel – und einer weiteren Nervigkeit. Denn wir müssen ein Ritual durchführen: Verschiedene Zutaten sollen wir in einer bestimmten Reihenfolge an Steinen platzieren. Dumm nur, dass wir nirgendwo die richtige Reihenfolge finden. Und wenn wir etwas falsch platzieren, verschwindet die Zutat, und wir müssen sie erst mühsam wieder neu zusammenmischen. Das Anlegen eines Speicherstandes ist an dieser Stelle also sehr sinnvoll.

Susanne Braun

SUSANNE BRAUN
Expertin für Adventures

Zwischen Himmel und Hölle

Die Szenerie und die Geschichte sind zwar recht gruselig – und als der Wächter plötzlich vor mir stand, wurde mir schon mulmig zumute. Doch die Präsentation gefällt mir nicht: Nur sehr wenige Objekte sind animiert, die Qualität der vielen Bildschirme variiert zwischen grottig und gut. Schließlich sind selbst hartgesottene Adventure-Spieler inzwischen doch gewisse Standards gewohnt. Zum Beispiel, dass ich mich innerhalb eines Bildschirms auch mal umschauen kann, ohne dass gleich ich drei Mal mit der Maus klicken muss.

Andererseits sind die Rätsel logisch und herausfordernd, genau das, was ich mag. Blöd nur, wenn hin und wieder wichtige Hinweise fehlen – zum Beispiel für das Endrätsel, das mich nach den ersten Versuchen einige Nerven gekostet hat.

Meine Wertung 59

SIMON FISTRICH
Experte für Rollenspiele

Myteriös hässlich

Barrow Hill ist das mit Abstand gruseligste Spiel, das ich seit Jahren gespielt habe. Dafür ist keineswegs die wirre Story verantwortlich, die frappierend an einen schlechten Mystery-Mehrteiler Marke RTL 2 erinnert. Auch nicht die größtenteils menschenleeren Renderszenen, die offenbar (und vergeblich) Myst-Atmosphäre beschwören sollen.

Gänsehaut verschafft mir eher die unterirdische Grafik: Ähnlich verpixelt präsentierte sich in meiner subjektiven Erinnerung zuletzt Samantha Fox im Strip-Poker-Spiel auf dem C64. Immerhin hatte das freizügige Kartengeklapper Samantha Fox als Kaufargument, Barrow Hill hat ... nun ja, ein paar ganz nette Rätsel. Und eine gelungene Sound-Untermalung. Insgesamt keine echte Gurke, aber eine Kaufempfehlung gibt's auf keinen Fall.

Meine Wertung 40

Genre	Adventure
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Shadow Tor Studios
Hersteller	Dtp
Webseite	www.barrow-hill.co.uk
Hotline	0900/151 005 4 (1,95 €/min.)
ca. Preis in €	20 (Skala 10 – 50)
Ton / Sprache Spiel/Handbuch	Deutsch / Deutsch
USK-Alterseinstufung	12 (Skala 0 – 6 – 12 – 16 – 18)
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
empfohlene Steuerung	Maus
Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler), Internet (– Spieler), Netzwerk (– Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	■■■■■□□□□□	5
Sound	■■■■■■□□□□	6
Steuerung	■■■■□□□□□□	4
Atmosphäre	■■■■■■■□□□	7
Multiplayer	□□□□□□□□□□	–

Ideal für
schmerzfreie Knobler

Alternative Vollpreis
Atlantis: D. heil. Verm. (ca. 40 €, 01/2007: 65)

Alternative Budget
Scratches (ca. 20 €, 02/2006: 79)

SYSTEM-CHECK

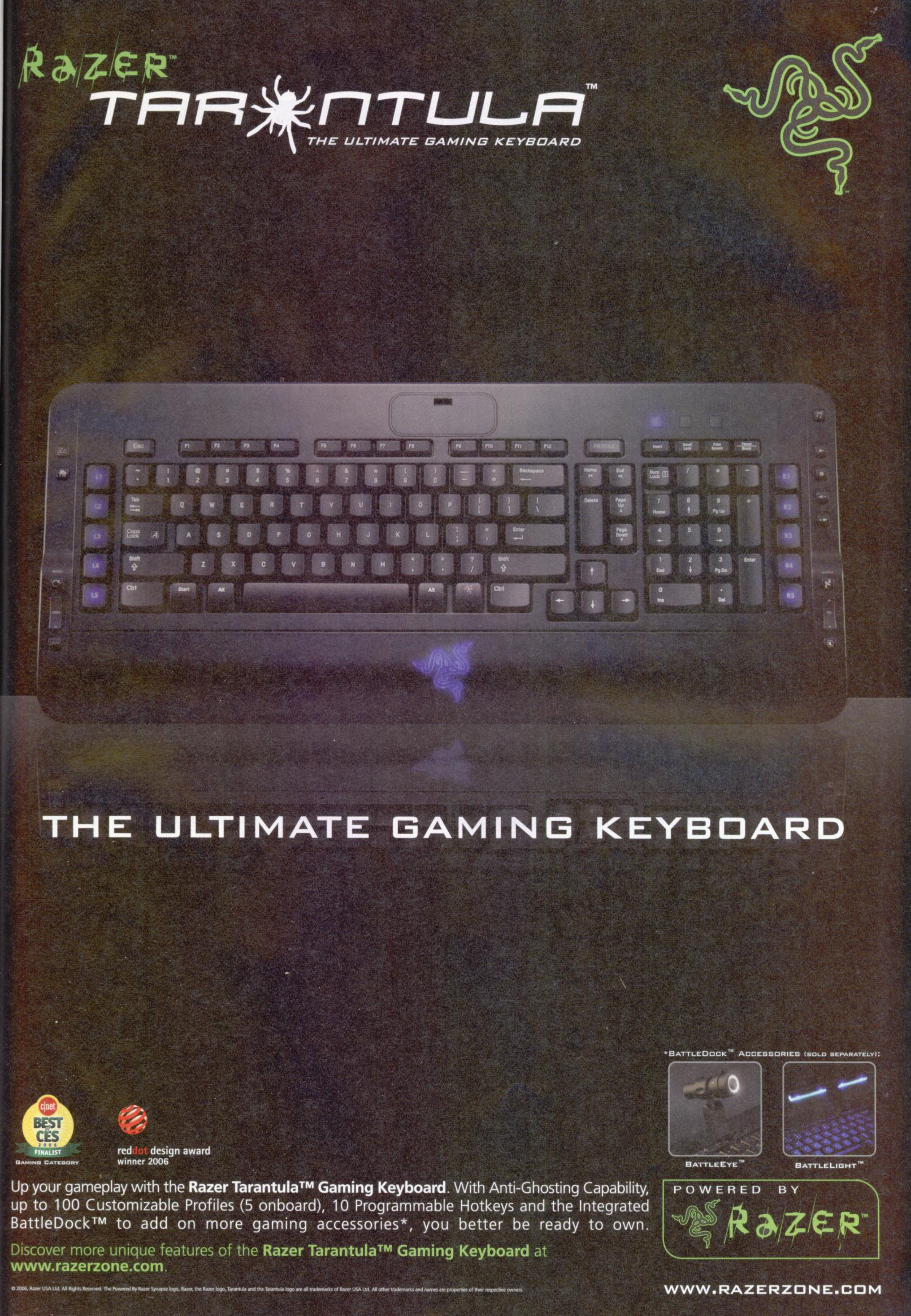
Installationsgröße 1,4 GB

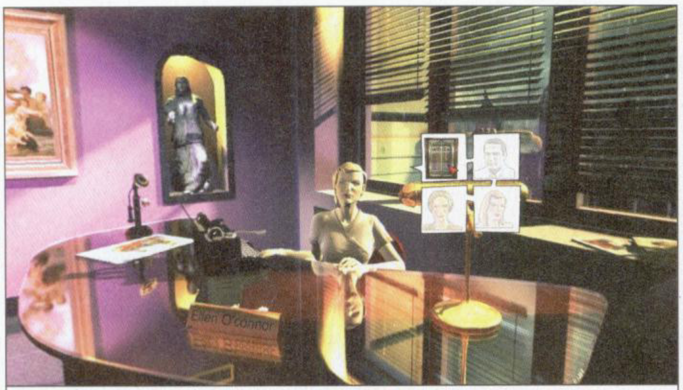
Auflösung 800x600	Grafikkarte Geforce 2	CPU 800 MHz, RAM 128 MB
Auflösung 800x600	Grafikkarte Geforce 3	CPU 1,4 GHz, RAM 256 MB
Auflösung 800x600	Grafikkarte Geforce 4	CPU 1,8 GHz, RAM 512 MB

PRO
- gute Geräuschkulisse
- Grusel-Atmosphäre
- fordernde Rätsel

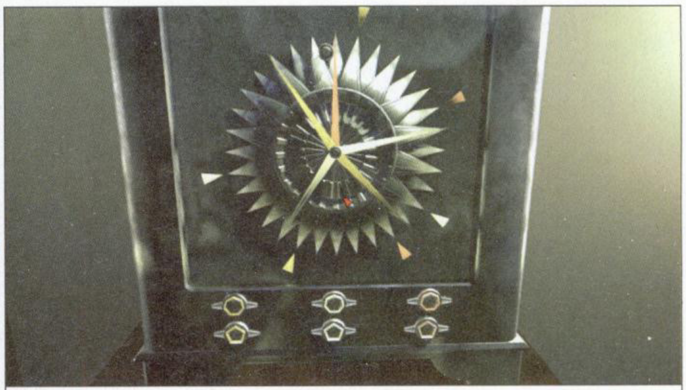
KONTRA
- Qualität der Bilder schwankt zwischen toll und grottig
- sehr viel Geklicke

SUSANNE BRAUN 59
SIMON FISTRICH 40
Durchschnitts-Wertung der Tester **50**


RAZER
TARANTULA™
THE ULTIMATE GAMING KEYBOARD
THE ULTIMATE GAMING KEYBOARD
*BATTLEDOCK™ ACCESSORIES (SOLD SEPARATELY):
BATTLEEYE™
BATTLELIGHT™
cnet BEST OF CES 2006 FINALIST
GAMING CATEGORY
reddot design award winner 2006
Up your gameplay with the Razer Tarantula™ Gaming Keyboard. With Anti-Ghosting Capability, up to 100 Customizable Profiles (5 onboard), 10 Programmable Hotkeys and the Integrated BattleDock™ to add on more gaming accessories*, you better be ready to own.
Discover more unique features of the Razer Tarantula™ Gaming Keyboard at www.razerzone.com.
POWERED BY RAZER™
© 2006, Razer USA Ltd. All Rights Reserved. The Powered By Razer Synapse logo, Razer, the Razer logo, Tarantula and the Tarantula logo are all trademarks of Razer USA Ltd. All other trademarks and names are properties of their respective owners.
WWW.RAZERZONE.COM



An den Schauplätzen treiben sich meist viele **Charaktere** herum, mit denen wir sprechen können, und die uns beim Rätsellösen helfen.



Bei diesem **Mechanik-Rätsel** ordnen wir die Zeiger nach den Symbolen an, die um das Ziffernblatt aufgemalt sind. So öffnen wir den Safe.

ATLANTIS: DAS HEILIGE VERMÄCHTNIS

Mit der Hindenburg fliegen wir um die Welt auf der Suche nach den geheimnisvollen Schätzen von Atlantis – und werden dabei mit Sabotage-Anschlägen, Schlägereien und Entführungen konfrontiert.

Winterzeit, Adventure-Zeit. Zu keinem anderen Zeitpunkt im Jahr hat man so viel Zeit, sich nicht nur dem Lebkuchen, sondern auch all den Adventures zu widmen, die den Spielemarkt erfreulicherweise wie eine Springflut überschwemmen. Wir machen es uns mit **Atlantis: Das heilige** Vermächtnis im Büro gemütlich – einem Render-Adventure, in dem wir die versunkene Stadt Atlantis suchen.

Wie in Render-Abenteuern üblich, klicken wir uns in der Ego-Perspektive durch allerhand Bildschirme, anstatt unseren Charakter durch die Schauplätze zu bewegen. Klasse, dass wir uns dabei innerhalb eines Bildes umschauen können, anstatt ständig klicken zu müssen. Die fünf Hauptschauplätze sind zudem detailliert gestaltet, wirken aber aufgrund fehlender Animationen von Gegenständen oder dem Himmel leblos. Nur die Menschen, die wir vor allem in New York und Macao treffen, beleben die Bilder mit Bewegungen und Gesprächen.

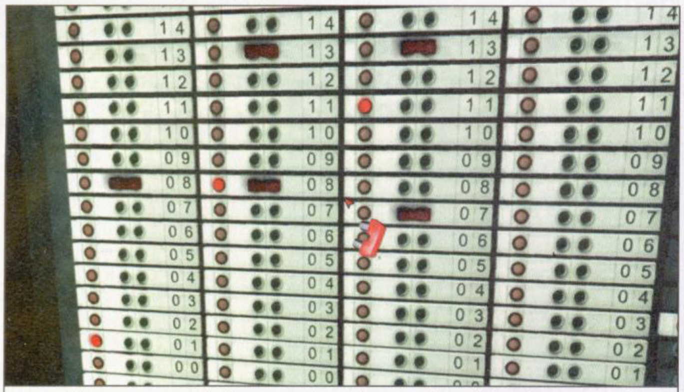
HINTERHALT

Unser Protagonist Howard Brooks, den wir mit der Maus (deren sehr hoch eingestellte Empfindlichkeit wir nicht ändern dürfen) durch die Bildschirme scheuchen, hat's gar nicht so leicht. Grade noch gleitet er an Bord des legendären Zeppelins Hindenburg über den Atlantik, schon wird er von fiesen Ganoven niedergeprügelt. Und mutiert kurz darauf zum waschechten Schatzjäger. Ziel der Suche,

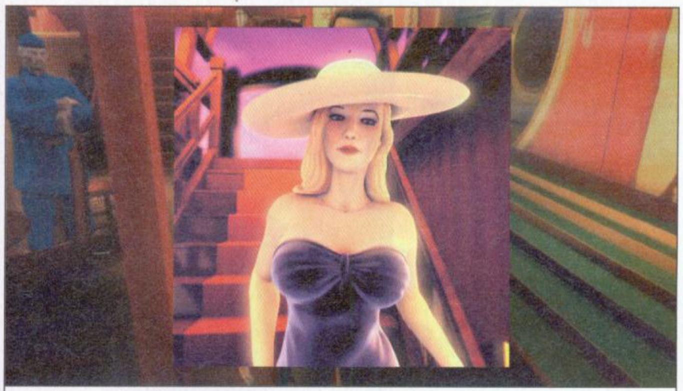
Im Pokerspiel müssen Sie gegen Elliot (links) gewinnen, um vom Chinesen ein seltenes **Artefakt** zu erhalten.

6. MAI 1937

Am 6. Mai 1937 ging die Hindenburg in Lakehurst in Flammen auf. Passagiere und Bestzung kamen dabei nicht durch das Verbrennen des Wasserstoffs um. Vielmehr sorgte der brennende Dieselkraftstoff für die meisten Opfer.



Von Elliots Gaunern haben wir die richtige **Fahrstuhlkombination** aufgeschnappt, um in eine bislang unerreichbare Etage zu kommen.



Wichtige Charaktere, Rätsel und **Ereignisse** werden von kurzen Zwischensequenzen eingeleitet – Ishtar hilft uns bei der Atlantis-Suche.

sie ahnen es schon: die legendäre und versunkene Stadt Atlantis.

Doch Brooks ist nicht der einzige, der auf das Wissen und die Schätze der Atlanter scharf ist – der hinterhältige James Elliot will als Erster die uralten Hinterlassenschaften der vergangenen Zivilisation heben. Deswegen legt Elliot uns jede Menge Stolpersteine in den Weg. Entführt die Trägerin eines geheimnisvollen Medaillons. Besticht einen unserer Helfer. Legt das Aufzugsystem im Empire State Building lahm. Aber es wäre doch gelacht, wenn wir den Wettlauf gegen die Zeit nicht trotzdem gewinnen!

Bluff

Die Schatzsuche verlangt uns einiges an Kopfarbeit ab. Die meisten Rätsel, auf die wir an Bord der Hindenburg, in New York, Macao, Indien und Mesopotamien treffen, sind Kombinationsrätsel. Wir sammeln Gegenstände ein und benutzen sie an anderer Stelle wieder mit anderen interaktiven Objekten. Die Rätsel sind weitestgehend logisch, nur hin und wieder wären andere Lösungen offensichtlicher und besser gewesen.

Zum Beispiel, wenn wir an Bord der Hindenburg mehrere Male an einem großen Aschenbecher vorbeilaufen, der sich nicht von der Umgebung der Schauplätze abhebt. Just diesen Gegenstand brauchen wir aber, als wir mehrere Male erfolglos versuchen, das Glas einzuschlagen, das einen Nothammer schützt – was in der Realität durchaus mit einem gezielten Faustschlag möglich ist. Die interaktiven Objekte übersehen wir leider häufiger, so dass der Rätselspaß oft in einer großen Sucherei ausartet.

Auf unserer Schatzjagd finden wir auch Schieberätsel und ein Pokerspiel – und sogar ein Sudoku, in dem sich die Spielsteine in einer Reihe und in einem Quadrat nicht gleichen dürfen. Da müssen wir dann eher herumprobieren als nachdenken.

Soundmatsch

Atlantis: Das heilige Vermächtnis erzählt eine spannende Geschichte, die, ähnlich wie bei **Scratches**, nicht unter der spartanischen Render-Technik leidet. Zwar wirken die Schauplätze vor allem zu Beginn leer – doch in New York und Macao treffen wir überall auf Charaktere, mit denen wir interagieren können.

Die Sprecher passen auch in den meisten Fällen zu den Charakteren. Schade, dass die Qualität der Hintergrundgeräusche dem Spielvergnügen einen ziemlichen Dämpfer aufsetzt. Der Donner bei einem Unwetter etwa klingt wie harmloses Geschirrgeschepper in der Spülmaschine. Wasserspender gluckern wie altersschwache Abflussrohre. Und die Vögel in Indien pfeifen ähnlich unmotiviert und künstlich wie bei **Tiger Woods PGA Tour 07**. Die exzellente Atmosphäre, die das Render-Adventure **Scratches** herstellt, wird daher in **Atlantis** nur ansatzweise erreicht.

Susanne Braun

SUSANNE BRAUN
Expertin für Adventures

Mehr Sound!

Die Entwickler hätten mir einen großen Gefallen getan, wenn sie neben guten Sprechern auch noch für eine realistische Geräuschkulisse gesorgt hätten – dann hätte ich nämlich nicht das Gefühl, das Atlantis jede Menge Atmosphäre fehlt. Das Adventure wäre sogar auf einem ähnlich hohen Niveau wie Scratches. Und was ein Sudoku-Rätsel, für das ich als Sudoku-Hasser geschätzte drei Tage brauche, in einem Adventure zu suchen hat, weiß ich auch nicht.

Dafür sind die vielen Kombinationsrätsel clever und meist auch logisch. Und dementsprechend habe ich auch wieder Spaß bei der Suche nach Atlantis. Vor allem das Pokerspiel an Bord des schwimmenden Kasinos gefällt mir. Da kann ich den üblen Schatzsucher James Elliot so richtig schön abzocken.

Meine Wertung 69

MARTIN DEPPE
Experte für Rollenspiele

Indi auf großer Butterfahrt

Leute, es reicht nicht, einen Mann mit Hut, einen Zeppelin und die Indiana-Jones-Schrift auf die rotgelbe Packung zu pappen! Wenn ihr schon aufs große Abenteuervorbild als Verkaufs-Anschubser setzt, dann muss auch im Spiel was passieren. Stattdessen wirkt selbst die gewaltige Hindenburg innen wie ein fliegender Plattenbau aus Berlin-Marzahn – und selbst, als ich im vierten Kapitel wieder an Bord des legendären Luftschiffs komme, darf ich wieder nur durchs langweilige Interieur wandern. Atmosphäre gleich Null!

Wie Susanne schon schreibt, sind die Rätsel überwiegend logisch – auch wenn ich wieder mal winzige Objekte aufstöbern muss, die sich von nicht verwendbaren kaum abheben. Anno 2007 sollte so was verboten sein!

Meine Wertung 60

Genre	Adventure
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Atlantis Interactive Entert.
Hersteller	Nobilis
Webseite	www.secrets-of-atlantis.com
Hotline	0900/133 78 80 (1,99 €/min.)
ca. Preis in €	40 (Skala 10 20 30 40 50)
Ton – Sprache Spiel/Handbuch	Deutsch / Deutsch
USK-Alterseinstufung	0 (Skala 0 6 12 16 18)
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel
empfohlene Steuerung	Maus
Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler), Internet (– Spieler), Netzwerk (– Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	5
Steuerung	7
Atmosphäre	5
Multiplayer	–

Ideal für
clevere Knobler

Alternative Vollpreis
Geheimakte Tunguska (ca. 40 €, 09/2006: 83)

Alternative Budget
Scratches (ca. 20 €, 02/2006: 79)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 2,0 GB

Auflösung	Grafikkarte	CPU	RAM
1.024x768	Radeon 8500	1,0 GHz	256 MB
1.024x768	Radeon 9500	1,8 GHz	512 MB
1.024x768	Radeon X800	2,4 GHz	1,0 GB

PRO
- spannende Geschichte
- logische Rätsel
- einfache Steuerung

KONTRA
- schlechte Hintergrundgeräusche
- Objekte heben sich kaum vom Hintergrund ab
- wenig Atmosphäre

SUSANNE BRAUN 69
MARTIN DEPPE 60
Durchschnitts-Wertung der Tester **65**

GamesProfis

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole

Die hier abgedruckten Preise sind unverbindliche Empfehlungen:
Erfragen Sie die aktuellen Preise bei Ihrem GamesProfi

PRIMAL GAMES
THE GAME SOURCE
Kurt-Schumacher-Platz 7
44787 Bochum
Tel.: 0234-9160630
Fax: 0234-9160632
info@primalgames.de
www.primalgames.de

SOUND CHECK
Kaiserstrasse 31
63065 Offenbach / Main
Tel.: 069-884299
Fax: 069-826583
soundcheck@online.de
www.soundcheck-of.de

EnTechOn
Games, Mangas, Anime & mehr
Versandkostenfrei ab 15 €
www.entechon.de

spielegrotte
www.spielegrotte.de
kontakt@spielegrotte.de

07545 Gera, Zschochernplatz 4
Fon: 0365-2900840
www.netgames-gera.de

Das Gaming-Headset für den kleinen Geldbeutel!

SENNHEISER COMMUNICATIONS

PC 130

Der PC 130 ist ein perfekt gestylter Stereokopfhörer mit exzellenten akustischen Eigenschaften – ideal für Multimedia-Anwendungen. Er kombiniert hohen Tragekomfort mit ansprechendem Design.

- Das einstellbare, bieg- und drehbare Mikrofon sorgt für eine klare Verständlichkeit, für mehr Komfort und Flexibilität.
- Das Mikrofon mit Noise Cancelling-Funktion bietet hohe Soundqualität und eine sehr gute Spracherkennung durch das Herausfiltern von störenden Hintergrundgeräuschen.
- Mit dem Lautstärkeregler und der Mikrofon-Stummschaltung im Kabel haltet Ihr die Lautstärke auf Eurem persönlichen Komfortlevel und könnt euch ganz auf euren Gesprächspartner konzentrieren.
- Die einseitige Kabelführung ermöglicht optimale Bewegungsfreiheit.
- Das Headset kann links oder rechts getragen werden, da der Mikrofonarm drehbar ist.

29,95

SK GAMENATIX
Paulinstrasse 36
54292 Trier
Tel.: 0651-27211
Fax: 0651-27212
www.gamenatix.de

GAMES STORE
VIDEOSPIELE & ZUBEHÖR
Doberaner Strasse 110
18057 Rostock
Tel.: 0381-2003330
games-store@freenet.de

WOLFGANG PESCHEL'S SOFTWARE ENTERTAINMENT
Neue Linner Str. 95
47798 Krefeld
Tel.: 02151/20119
MEHR ALS NUR SPIELE

temeon.de
technik, media, elektro. online
Online Bestellen.
ab €25.- Bestellwert versandkostenfrei!
froeschl.de

bfk IT-Shop
Wasserloser Str. 7a
63755 Alzenau
Tel.: 06023-978666
Fax: 06023-504853
www.bfk-web.de
info@bfk-web.de

Werden auch Sie GamesProfi!
Infos unter Tel.: 089 / 4208 - 2880 bzw. eMail: info@im-games.de

GamesProfis

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole

... gute Spiele benötigen super Headsets! Hier sind unsere Empfehlungen:

SENNHEISER COMMUNICATIONS

Pro-Gaming Headsets

PC 160

Das PC 160 Stereo-Multimedia-Headset wurde in enger Kooperation mit führenden Profi-Gamern der eSports-Szene entwickelt, um die ganz speziellen Anforderungen von Gamern zu erfüllen.

- Vermittelt ein einzigartiges Sound-Erlebnis bei jeder Multimedia-Anwendung.
- Einstellbarer Kopfbügel für perfekten Sitz.
- Justierbarer, biegsamer und drehbarer Mikrofonarm für besonders klare Stimmübertragung, gehobenen Komfort und mehr Flexibilität.
- Das Noise Cancelling Mikrofon sorgt für perfekte Sprachübertragung und -erkennung (ideal auch bei sprachgesteuerter Software) durch Herausfiltern von störenden Hintergrundgeräuschen.
- Dank Lautstärkeregler und Mikrofon-Stummschalter im Kabel hält man die Lautstärke stets auf einem angenehmen, gewünschten Level und kann Nebengespräche führen, ohne dass sie über das Mikrofon übertragen werden.
- Ausgestattet mit einem einseitig geführten, extrastabilen Kabel für maximale Robustheit.

PC Powerplay Award 7/05 für Klangqualität

69,95

PC 150

Das PC 150 Stereo-Headset bietet den ultimativen Sound und katapultiert Dich direkt in Deine Spiele-Welt. Genieße die aktuelle Technologie und verblüffende Klangfülle bei stundenlangem Wohlgefühl auf Deinen Ohren.

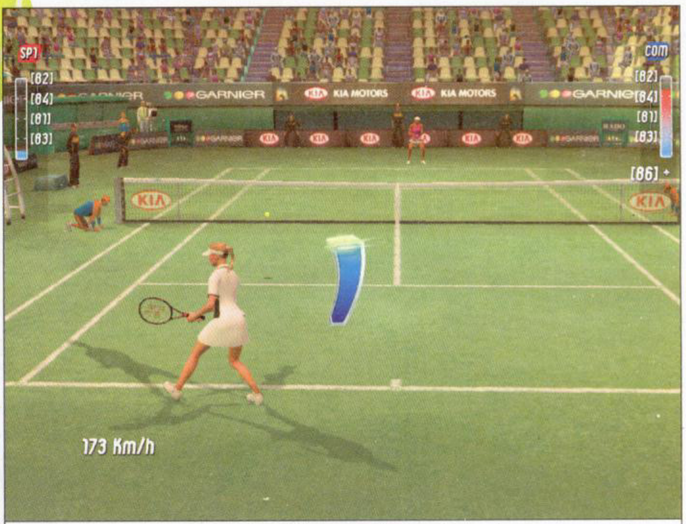
- Leicht verstellbarer Kopfbügel für perfekte Anpassung.
- Hervorragend justierbares Mikrofon mit Noise Cancelling-Funktion bietet optimale Soundqualität durch das Herausfiltern von störenden Hintergrundgeräuschen.
- Mit dem Lautstärkeregler und der Mikrofon-Stummschaltung im Kabel haltet Ihr euch die Lautstärke auf eurem persönlichen Komfortlevel und könnt euch ganz auf euren Gesprächspartner konzentrieren.
- Einseitige Kabelführung ermöglicht maximale Bewegungsfreiheit.

Computer Bild Spiele, 03/2005: Testsieger

49,95

Händleranfragen erwünscht! Ingram Micro Games - Heisenbergbogen 3 - 85609 Dornach
e-Mail: info@im-games.de Tel.: 089 / 4208 - 2880 Fax: 089 / 4208 - 2871

Die große Herausforderung ist das zeitige **Platzieren** zum Ball. Nur wenn Sie ausreichend Zeit zum Zielen haben, können Sie punkten.



Mit den so genannten **Risikoschlägen** gelingen Ihnen besonders spektakuläre Manöver. Die erfordern allerdings auch exaktes Timing.

VIDEO

TOP SPIN 2

Dem Klassiker Virtua Tennis folgend, inszeniert Top Spin 2 die Filzdrescherei temporeich und realistisch. Vor allem wegen des vorbildlichen Karrieremodus ein Muss für alle Sportfans.

SETUP

Installation:
Top Spin 2 belegt 3,6 GByte auf der Festplatte. Die Spielstände finden Sie in »Eigene Dateien\Aspyr\Top Spin 2«

Einstellmöglichkeiten:
Viel zu justieren gibt es nicht. Auflösung, Spezialeffekte (hauptsächlich Motion-Blur, also Verwisch-Effekte) und Zuschauerdichte können Sie festlegen

Kopierschutz:
SecuRom, die DVD muss also beim Starten eingelegt sein

24 Topspieler aus aller Welt, von Roger Federer über Venus Williams bis zu »Tommy« Haas. Ein umfangreicher Karrieremodus. Diverse Minispielchen für Zwischendurch. Ein Mehrspielermodus für maximal vier Hobby-Sportler im Doppel. Wie es sich für ein gutes Sportspiel gehört, protzt **Top Spin 2** in Sachen Umfang. Aber reicht es auch spielerisch an seinen Vorgänger und an den Klassiker **Virtua Tennis** heran?

Variantenreich

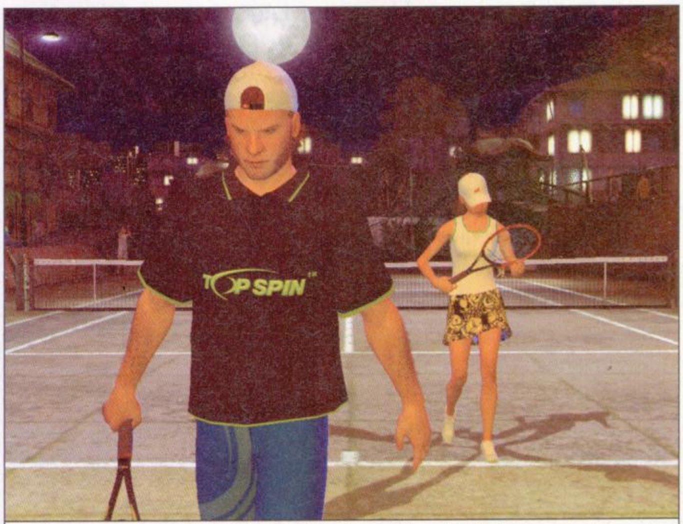
Top Spin 2 steuert sich, wie sich Tennissimulationen schon seit Jahren steuern. Sie spielen die gelbe Filzkugel als Lob (hoch geschlagen), Slice (flach übers Netz), Volley (direkte Annahme) oder als Topspin, gewissermaßen dem Standardschlag. Dazu bringen Sie lediglich Ihren Spieler in Position, drücken die entsprechende Taste und geben eine Richtung vor. Je länger Sie die entsprechenden Tasten gedrückt halten, desto präziser und kräftiger schlagen Sie – und je schneller Sie sich gut positionieren, desto besser wird Ihr Spiel.

Top Spin 2 erweitert das Sortiment an Schlägen noch um weitere Varianten, die allerdings entsprechend viel Fingerspitzengefühl verlangen und Profis motivieren. Dazu gehören unter anderem die so genannten Risikoschläge. Auf Tastendruck öffnet sich eine Anzeige ähnlich den Schussstärke-Balken in **Pro Evolution Soccer 6**. Ein weiterer gut getimter Tastendruck, und Sie bringen Ihren Gegner mächtig ins Schwitzen. So einen Treffer während eines spannenden Ballwechsels zu landen erfordert aber auch entsprechend viel Übung.

Filzbowling

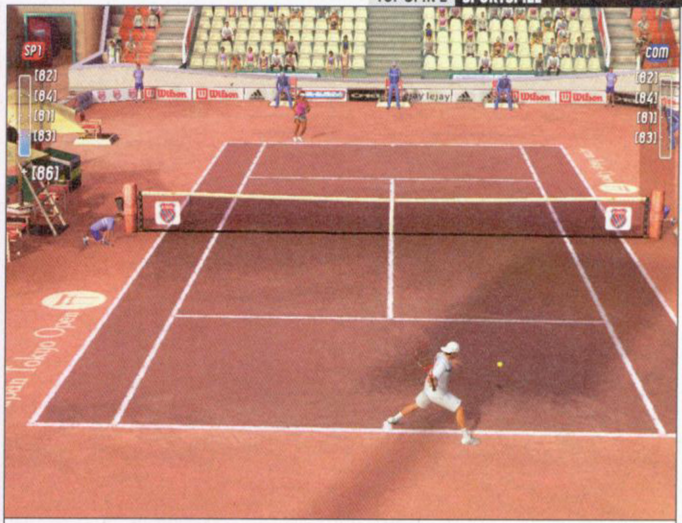
Das Herzstück von **Top Spin 2** ist der Karrieremodus. Hier bringen wir einen unbekannten Tennisspieler an die Spitze der Weltrangliste. Wie in der **Tiger Woods**-Reihe modellieren wir den Sportler selbst – von Wangenknochen bis Haarfarbe können wir an allen Details schrauben.

Für den **Karrieremodus** erstellen Sie sich Ihren eigenen Tennisspieler und bestimmen das Aussehen mit allerlei verstellbaren Details.



In den kurzen Sequenzen zwischen den Ballwechseln kommen die extrem detaillierten **Charaktere** besonders gut zur Geltung.

Im **Training** verbessern Sie mit Minispielen Kondition und Schlagkraft. Hier sollen wir die Kegel von den Klötzen schießen.



Der Tennisball verhält sich je nach **Untergrund** des Spielfeldes anders, aber immer realistisch. Top Spin 2 setzt den Sport sehr gut um.

Bis wir mit unserem Nachwuchs zur Becker-Faust ansetzen können, steht aber erst einmal eine ganze Menge Arbeit an. Bevor wir bei namhaften Wettbewerben wie Wimbledon auflaufen, müssen wir uns in kleinen Amateur-Turnieren einen Namen machen.

So klettern wir nicht nur die Weltrangliste empor und qualifizieren uns damit für größere Aufgaben – so kommt auch ordentlich Preisgeld in die Kasse, das wir in bessere Ausrüstung oder in Trainingsstunden investieren. Letztere orientieren sich am großen Vorbild **Virtua Tennis** und bestehen aus vielen kleinen Minispielen. Da beweisen wir unsere Treffsicherheit, indem wir Kegel umschießen oder beim Aufschlag bestimmte Markierungen treffen. Wenn wir die vorgegebene Punktzahl erreichen, dürfen wir dafür gezielt die Attribute unseres Spielers steigern – etwa Kondition, Aufschlagsstärke oder Präzision der Rückhand.

Öfter mal was Neues

Top Spin 2 macht nicht nur spielerisch eine gute Figur, die Simulation ist auch ein Augenschmaus. Neben den butterweichen Animationen der Sportler begeistern uns vor allen die Tennisplätze. Gerade anfangs spielen wir nur selten auf frisch gemähtem Rasen oder in sterilen Hallen. Stattdessen geht's in Stadtparks, auf Häfen oder spätabends in Hinterhöfen ums Ganze. Passanten schlendern vorbei, schauen kurz dem Spiel zu. Vögel fliegen über die Köpfe der Spieler. Solche Details machen **Top Spin 2** lebendig und runden die durchweg gelungene Präsentation ab. Kleiner Wermutstropfen: Bei der Konvertierung der Version von der Xbox 360 stand Sorgfalt offenbar nicht an erster Stelle. Selbst auf starken Rechnern gerät **Top Spin 2** gerade bei Doppeln regelmäßig ins Stocken.

David Bergmann

Top Spin 2: Kaufen oder nicht?

Sollten Sie kaufen …

- … wenn Sie gerne ein grafisch aufpoliertes Virtua Tennis spielen würden
- … falls Sie Spaß daran haben, fordernde Tastenkombinationen zu meistern
- … wenn Sie schon immer mal an ungewöhnlichen Orten Tennis spielen wollten

Sollten Sie nicht kaufen …

- … wenn Sie sich strikt weigern, ein Gamepad in die Hand zu nehmen
- … falls Sie nur wenig Zeit zum Spielen haben – der Karrieremodus macht nämlich süchtig, und für spätere Turniere müssen Sie locker mehr als eine Stunde einplanen

David Bergmann
Experte für Sportspiele

Runde Sache

Wunderschöne Spielplätze, kurzweilige Minispielchen, eine motivierende Karriere und ein flotter Spielablauf. Top Spin 2 hat so ziemlich alles, was ich mir von einem richtig guten Sportspiel erwarte. Der Schwierigkeitsgrad in späteren Turnieren ist mir allerdings eine Spur zu heftig.

Mein größter Kritikpunkt: Während eines Turniers darf ich nicht speichern. Also heißt es entweder durchbeißen oder abbrechen. Nicht wirklich geeignet für ein Spielchen nach Feierabend.

Meine Wertung 85

Florian Stangl
Experte für Sportspiele

Spiel, Satz, Sieg

Mal abgesehen von der Tatsache, dass Top Spin 1 nicht wirklich schlechter ist, kann ich den Nachfolger jedem Sportspieler an Herz legen. Die Grafik ist fein, der Sound gut, aber vor allem das Spielgefühl ragt heraus. Alle bekannten Schlagvarianten des Realsports sind enthalten und vor allem schon mit wenig Übung beherrschbar.

Der Solomodus wirkt zwar teils unausgereift, aber im Multiplayer trumpft Top Spin 2 wirklich auf. Ein paar mehr Minispiele hätte der aber noch vertragen können.

Meine Wertung 84

Genre	Sportspiel
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	PAM Development
Hersteller	dtp
Webseite	www.2ksports.de/topspin2
Hotline	0900/151 00 54 (1,95 €/min.)
ca. Preis in €	10 20 30 40 50 (40)
Ton – Sprache Spiel/Handbuch	Deutsch / Deutsch
USK-Alterseinstufung	0 6 12 16 18 (0)
Schwierigkeit	1 Stufe; mittel bis schwer
empfohlene Steuerung	Gamepad
Multiplayer	Einzel-PC (4 Spieler), Internet (4 Spieler), Netzwerk (– Spieler)

Einzelnoten

Grafik	8
Sound	7
Steuerung	8
Atmosphäre	7
Multiplayer	8

Ideal für
sportliche Filzläuse

Alternative Vollpreis	Pro Evo. Soccer 6	(ca. 30 €, 11/2006: **92**)
Alternative Budget	Top Spin	(ca. 5 €, 12/2004: **83**)

System-Check

Installationsgröße 3,6 GB

Auflösung	Grafikkarte	CPU	RAM
800x600	Radeon 9600	2,0 GHz	512 MB
1.024x768	Radeon 9800	2,8 GHz	512 MB
1.280x1.024	Radeon X800	3,4 GHz	1,0 GB

Pro
- vorbildliche Steuerung
- motivierender Karrieremodus
- kurzweilige Minispielchen
- abwechslungsreiche Plätze

Kontra
- im späteren Verlauf sehr schwer
- schwankende Performance

Durchschnitts-Wertung der Tester

David Bergmann	85
Florian Stangl	84

85

Die unveränderten 3D-Spielszenen sind unterste Schublade – zudem findet das DEL-Match anscheinend in einer **bewässerten Turnhalle** statt.

Im **Teambildschirm** lässt es sich dank einfacher Bedienung, guter Übersichtlichkeit und wohldosierter Infohäppchen ganz gut aushalten.

TIPPS

EISHOCKEY MANAGER 2007

Auch das zweite Heimspiel geht verloren: unnötiger **Neuauflage-Nachfolger-Mix der 2005er-Version.**

Mitte des Jahres rieben wir uns verwundert die Augen: Greencodes uralter **FM Fun** wurde von TGC praktisch unverändert noch mal als **Heimspiel 2006: Der Fußballmanager** auf den Markt geschmissen. Okay, WM, Fußballfieber und so, da kann man das schon mal machen. Mit **Heimspiel: Eishockey Manager 2007** wird das Prinzip aber tatsächlich noch mal probiert.

Grafikmatsch oder Textwüste

Immerhin riecht es diesmal nicht so streng nach reiner Geldmacherei. Zum einen ist die Basis deutlich jünger, zum anderen hat sich auch einiges getan. Bereiche wie Fanbetreuung oder Jugendarbeit kamen hinzu. Und der Spieltag muss nicht mehr zwangsweise mit üblen 3D-Szenen verbracht werden. Alternativ lassen sich die Matches per Textmodus verfolgen (genauso unbrauchbar), oder das Programm zeigt per Sofortberechnung einfach das Ergebnis an.

Gebremste Spielfreude

Der Kern ist zum Glück deutlich besser als die Aufmachung. Der 2007er **Eishockey Manager** spielt sich flott, der Tiefgang ist dabei mehr als ausreichend. Auch Aufstellung und Taktik fallen detailliert genug aus, um längerfristig Motivation zu bieten. Manche Bereiche wie Transfermarkt oder Finanzmodell sind jedoch viel zu simpel und wirken als Spaßbremsen. Dazu gesellen sich viele kleine Fehler (z.B. falsch beschriftete Schaltflächen) und Merkwürdigkeiten: Selbst bei Kantersiegen schaffte nie ein Spieler mehr als zwei Tore oder Vorlagen.

Mikkl Galuschka

MIKKL GALUSCHKA
Experte für Sportspiele

Neu und doch so alt

So grausig sich mein Testtext lesen mag – so schlecht finde ich den Eishockey Manager eigentlich gar nicht. Das liegt aber fast ausschließlich an der Tatsache, dass es die Entwickler Krahe/Onnen schaffen, das Flair ihrer alten Bundesliga-Manager-Zeiten wieder ein wenig aufleben zu lassen. Ein Spieltag ist schnell absolviert, ich muss mich nicht minutenlang auf völlig unwichtigen Untermenüs tummeln.

Faktisch ist der EM 2007 trotz der aktuellen Jahreszahl aber hoffnungslos veraltet. Er kann in keiner Disziplin auch nur ansatzweise mit der modernen Manager-Konkurrenz der Mannschaft von Electronic Arts mithalten. Früher war er wenigstens in seinem Genre konkurrenzlos. Inzwischen greifen Eishockey-Fans besser zu Segas East side Hockey Manager.

Meine Wertung 62

RÜDIGER STEIDLE
Experte für Strategiespiele

Bei Hempels unterm Sofa

So solide der spielerische Kern auch sein mag, so chaotisch ist das Drumherum. Die Menübildschirme sehen aus wie Kraut und Rüben, einer anders als der nächste. Benutzerführung, einheitliches Design – Fehlanzeige. Die ersten Spieltage habe ich mich unmotiviert von einer Anzeige in die nächste geklickt, hier mal was gedreht, dort eine Option verändert und immer wieder neue Einstellungen entdeckt. Das »Tutorial« (Textwüste) war dabei keine große Hilfe.

Irgendwann habe ich mir dann einfach ein paar Abteilungen rausgepickt – Training, Taktik, Transfers – und den Rest einfach vernachlässigt. Und siehe da, ich hatte etwas Spaß. Aber was bringen mir die Dutzend Detaileinstellungen, wenn ich sie ohnehin nicht nutze, weil ich mich kaum zurecht finde?

Meine Wertung 59

Genre	Sportspiel
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Greencode
Hersteller	TGC
Webseite	www.heimspiel-eishockeymanager.de
Hotline	030/887 061 000 (0,12 €/min.)
ca. Preis in €	30 (Skala 10–50)
Ton: Sprache Spiel/Handbuch	Deutsch / Deutsch
USK-Alterseinstufung	0 (Skala 0, 6, 12, 16, 18)
Schwierigkeit	5 Stufen; leicht bis mittel
empfohlene Steuerung	Tastatur, Maus
Multiplayer	Einzel-PC (4 Spieler)
Internet (– Spieler)	Netzwerk (– Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	3
Sound	3
Steuerung	7
Atmosphäre	5
Multiplayer	5

Ideal für
Sportmanager auf Teilzeitbasis

Alternative Vollpreis
Fussball Manager 07 (ca. 45 €, 01/2006: 89)

Alternative Budget
NHL 06 (ca. 25 €, 10/2005: 88)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 1,6 GB

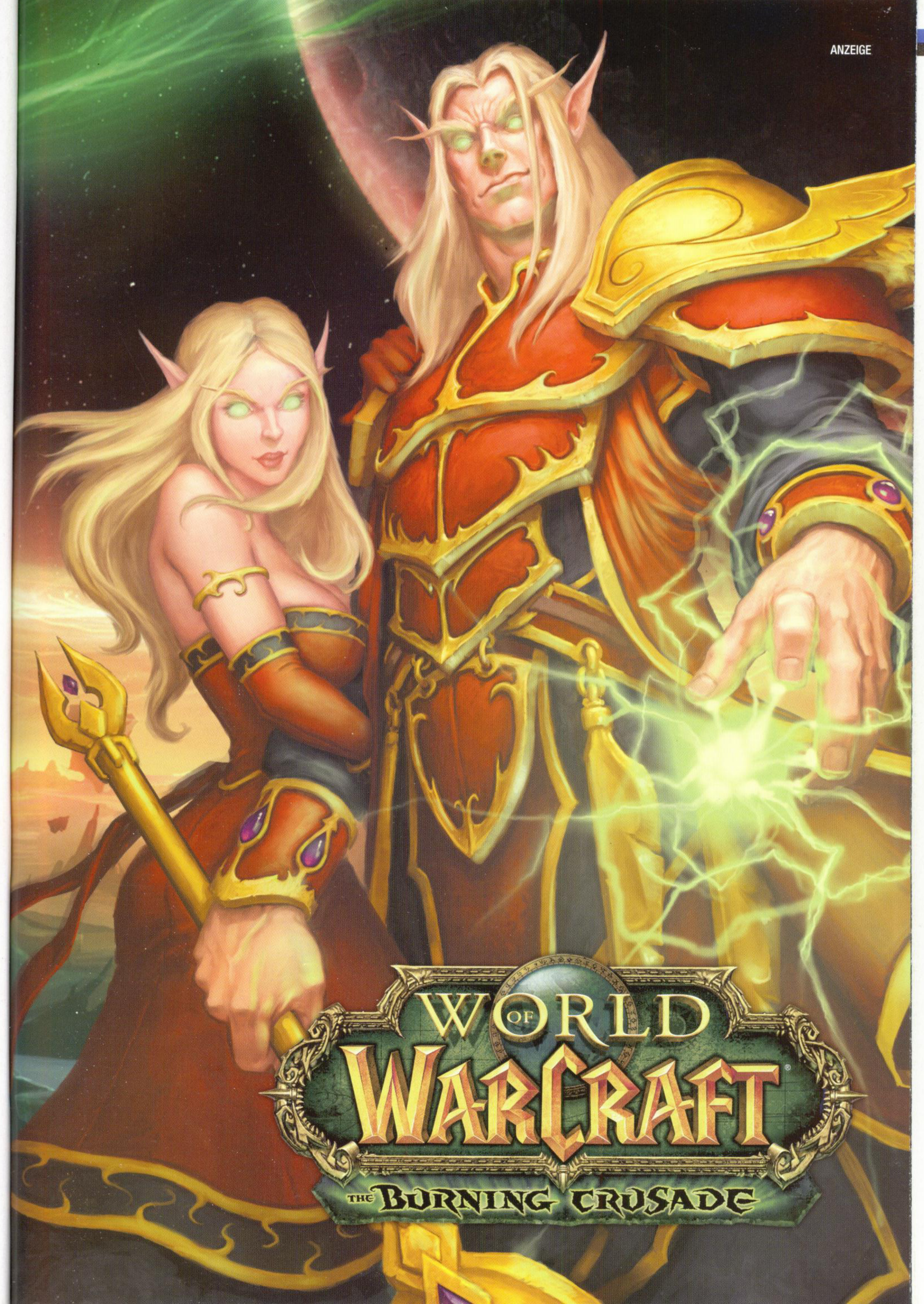
Auflösung	Grafikkarte	CPU	RAM
1.024x768	Geforce 3	2,0 GHz	512 MB
1.024x768	Geforce 4	2,4 GHz	768 MB
1.024x768	Geforce 5	2,8 GHz	1,0 GB

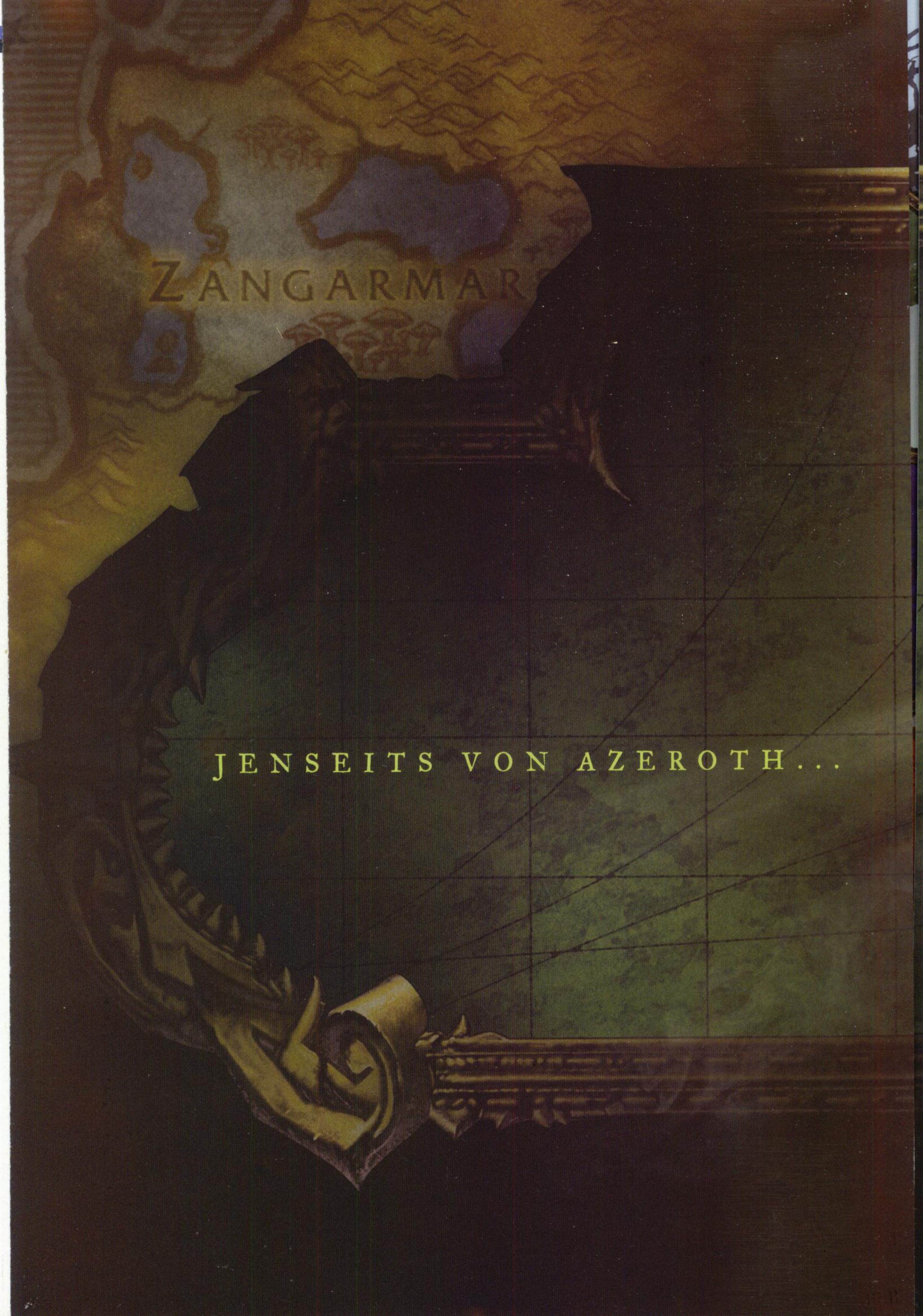
PRO
- flotter Spielablauf
- DEL-Lizenz
- ausreichender Tiefgang

KONTRA
- miserable Präsentation
- aufgewärmtes Spielprinzip
- sehr viele (kleine) Fehler

MIKKL GALUSCHKA 62
RÜDIGER STEIDLE 59
Durchschnitts-Wertung der Tester **61**

ANZEIGE

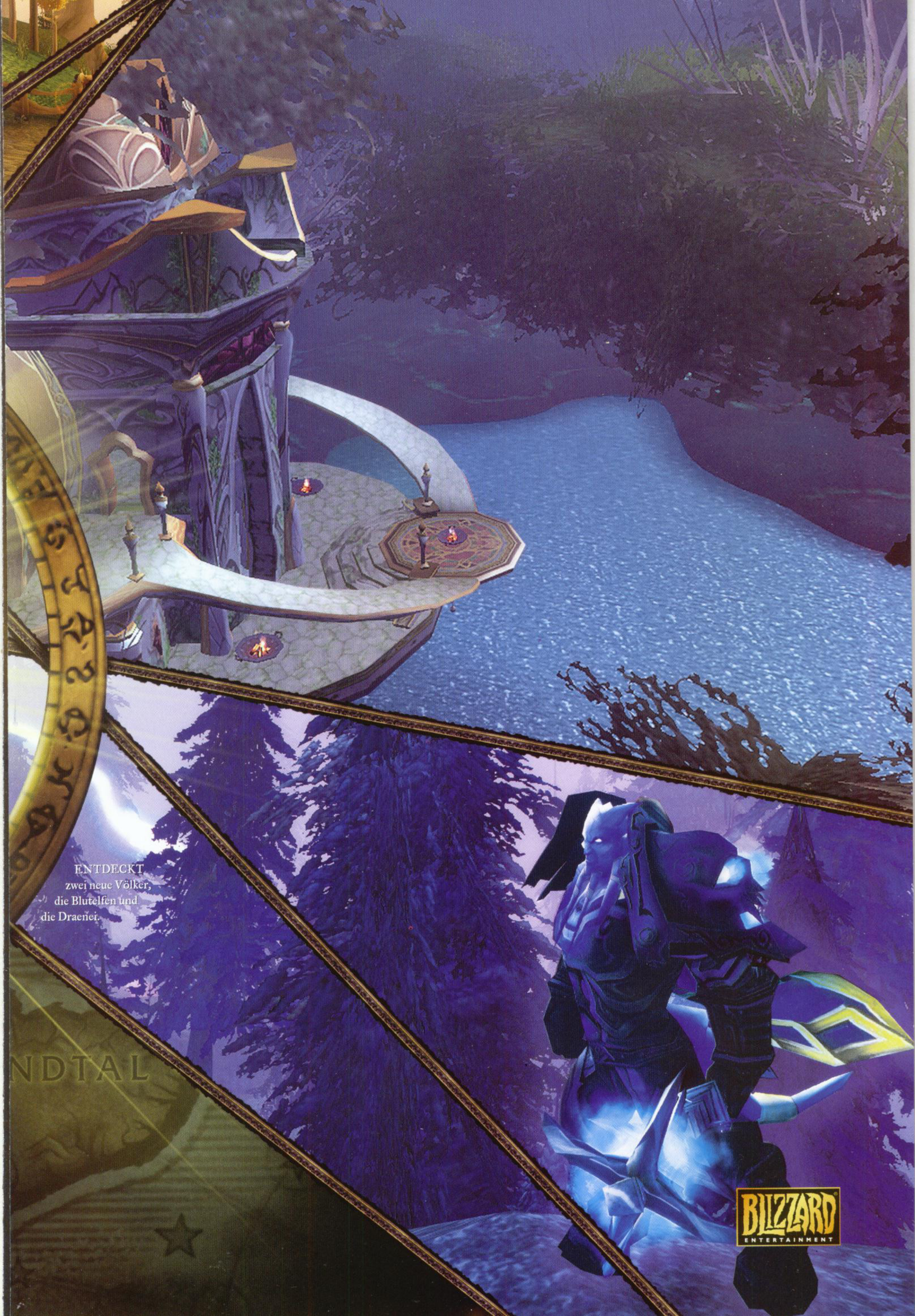



ZANGARMAR
JENSEITS VON AZEROTH...

© 2006 Blizzard Entertainment, Inc. The Burning Crusade ist eine Marke und World of Warcraft ist in den USA und/oder anderen Ländern eine eingetragene Marke oder Marke von Blizzard Entertainment, Inc. Alle anderen Marken und Markennamen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

NAGRAND
SCHERBENWELT

ERKÄMPFT Stufe 70 und eröffnet dadurch eine Welt voll neuer Möglichkeiten.
ERFORSCHT ein Reich voller Macht und neuer Herausforderungen.
BEREIST die Höllenfeuerhalbinsel auf dem Rücken fliegender Reittiere.
ÜBERSCHREITET die dunkle Grenze in die Scherbenwelt.
EINE NEUE WELT ERWARTET EUCH
HALBINSEL
WORLD OF WARCRAFT
THE BURNING CRUSADE
JANUAR 2007


ENTDECKT
zwei neue Völker,
die Blutelfen und
die Draenei.
NDTAL
BLIZZARD
ENTERTAINMENT

Neue Städte in World of Warcraft: The Burning Crusade

Die Exodar (Lage: Azurmythos Insel)

Die Exodar ist die Hauptstadt der Draenei, der neuen Allianz-Rasse.

Shattrath (Lage: Wälder von Terokkar)

Shattrath ist eine riesige, neutrale Stadt in der Scherbenwelt.

Silbermond (Lage: Immersangwald)

Silbermond ist die Hauptstadt der Blutelfen, der neuen Horden-Rasse.

Die neuen Rassen

Die Blutelfen	*Die Draenei*
mögliche Klassen: Paladin, Jäger, Schurke, Priester, Magier, Hexenmeister	mögliche Klassen: Krieger, Paladin, Jäger, Priester, Schamane, Magier
Rassenfähigkeiten: Fertigkeit Verzauberkunst um 10 Punkte erhöht	Rassenfähigkeiten: neue Fertigkeit Juwelenschleifen um 5 Punkte erhöht
alle Widerstände 5 Punkte erhöht	Trefferchance für Sie und alle Party-Mitglieder um 1% erhöht
»Manadurst«: Entzieht dem Ziel Mana und lädt Sie für zehn Minuten mit arkaner Energie auf. Bis zu drei Mal stapelbar	Widerstand gegen Schattenschaden um 10 Punkte erhöht
»Arkaner Strom«: Bringt alle Gegner im Umkreis von acht Metern zum Schweigen. Für jede Aufladung mit »Manadurst« erhalten Sie Mana zurück.	»Gabe der Naaru«: Ein Heilzauber, der mit höheren Levels stärker wird

Arena-PvP

In der Scherbenwelt erwarten die Helden Azeroths neue Arenen, zum Beispiel das Auge des Sturms.

In dieser Arena müssen ähnlich wie im Arathibecken Siegpunkte gesammelt werden. Diese Arena kann von Charakteren zwischen Stufe 61 und 70 betreten werden.

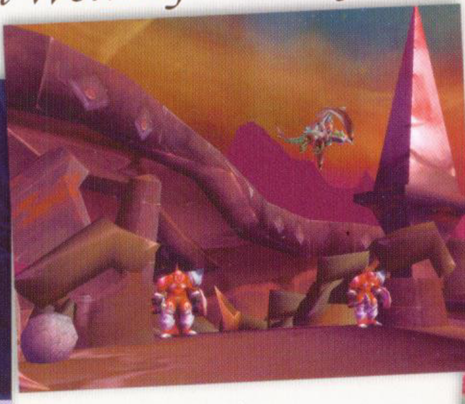
Weitere Neuerungen

- Neue Maximalstufe: 70
- Neue Zauber und Fähigkeiten
- Elf neue Fraktionen
- Neuer Beruf: Juwelenschleifen
- Zwei neue Startgebiete
- Gesockelte Rüstungen und Waffen
- Wählbarer Schwierigkeitsgrad für Dungeons
- Neue Gegenstände, Quests und Monster
- Überarbeitetes Berufesystem

Neue Dungeons in World of Warcraft: The Burning Crusade

Karazhan
(Lage: Der Gebirgspass der Todeswinde)

Levelbereich: 68-70
Spieleranzahl: 10
Im Turm von Medivh wurden üble Mächte entfesselt, denen Sie Einhalt gebieten müssen.

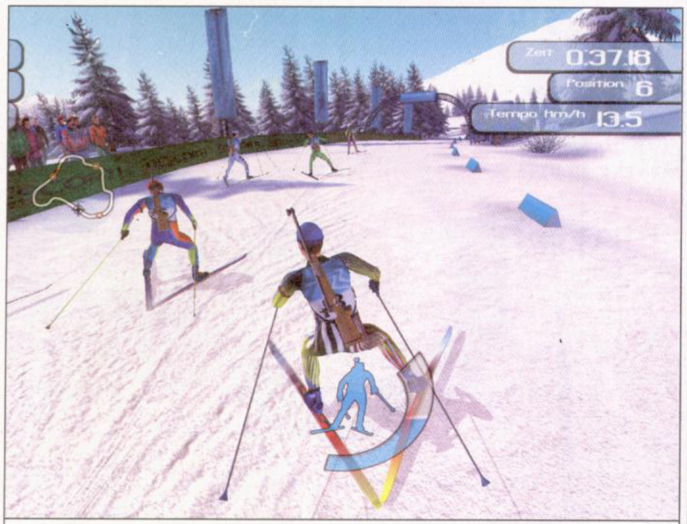


Höllenfeuerbollwerk
(Lage: Höllenfeuerhalbinsel)

Levelbereich: 60-62
Spieleranzahl: 5
Die Festung der Höllenorcs ist die erste Herausforderung, der Sie sich in der Scherbenwelt stellen.

Die Höhlen der Zeit (Lage: Tanaris)

Levelbereich: 66-70
Spieleranzahl: 5-25
Reisen Sie in Azeroths Vergangenheit und bestreiten Sie historische Schlachten.



Da jedes Rennen mit einem **Massenstart** beginnt, gibt es von Beginn an Positionskämpfe. Dank breiter Loipen ist Überholen kein Problem.

Die **Schießeinlagen** sind im wahrsten Sinne des Wortes eine Zitterpartie. Es zahlt sich aus, die Fähigkeit »Schießen« von Anfang an zu steigern.

RTL BIATHLON 2007

Sven Fischer und Kati Wilhelm setzen ihre guten Namen auf eine mittelprächtige Umsetzung ihrer Sportart.

»Sprinten Sie 100 Meter – und versuchen Sie dann, einen Faden durch ein Nadelöhr zu bekommen.« Dieser gern zitierte Vergleich lässt erahnen, welche bewundernswerte Leistungen Biathleten vollbringen. Die deutschen gehören seit vielen Jahren zu den ganz großen Könnern der Szene. Zwei von ihnen zieren die Packung von **RTL Biathlon 2007**. Das ist zwar nicht die erste PC-Umsetzung des winterlichen Zweikampfs, wohl aber die beste. Trotzdem hat das Spiel noch ein erhebliches Verbesserungspotenzial.

Der Weg zum Ski-Star

Wie in den meisten Sportspielen steht auch in **Biathlon 2007** der Karrieremodus im Mittelpunkt. Sie wählen einen Sportler, verteilen Punkte auf unterschiedliche Fähigkeiten wie »Kraft«, »Geschwindigkeit«, »Schießen«, und nehmen fortan an Wettkämpfen teil. Mit guten Leistungen qualifizieren Sie sich für höhere Ligen, bis Sie schließlich in der höchsten angekommen sind. Außerdem erhalten Sie Erfahrungspunkte, die Ihren Schützling regelmäßig auf eine neue Stufe hieven. Wenn das passiert, steigern Sie seine Fähigkeiten. Dabei bleibt es Ihnen überlassen, ob Sie zunächst lieber die Treffsicherheit erhöhen oder einen starken Läufer aufbauen.

Auf Dauer monoton

Alle Rennen werden als Massenstart ausgetragen, andere Wettkampftypen wie Verfolgung oder Staffel gibt es nicht. Sie laufen immer zwei Runden, schießen dabei einmal im Liegen und einmal im Stehen. Lediglich die Strecken sorgen mit unterschiedlichen Profilen für Abwechslung. Lassen Sie sich von den Originalnamen der Schauplätze wie Oberhof oder Östersund nicht täuschen: Die virtuellen Pisten haben mit ihren realen Vorbildern nichts zu tun.

Die eigentliche Umsetzung der Sportart ist gut gelungen: Beim Laufen bestimmen Sie den Krafteinsatz des Athleten, wobei es auf die richtige Dosierung ankommt. Wer zu schnell beginnt, hat auf Dauer nicht genug Puste, und wer sich zu sehr schont, holt die Gegner auch mit dem besten Endspurt nicht mehr ein. Und beim Schießen müssen Sie per Knopfdruck den virtuellen Atem anhalten, sonst kommen Sie aufgrund des zitternden Fadenkreuzes nicht mal in die Nähe der Trefferzone.

Georg Valtin

GEORG VALTIN
Experte für Sportspiele

Ein Anfang, mehr nicht

Für eine Saison macht Biathlon 2007 Spaß. Aber spätestens, wenn ich alle Strecken zum zweiten Mal absolviere und meinen Sportler so weit aufgewertet habe, dass er die Konkurrenz dominiert, fehlt jegliche Motivation zum Weiterspielen.

Für eine mögliche Fortsetzung sollte Entwickler 49 Games erwägen, die anderen Biathlon-typischen Disziplinen einzubauen. Gerade einen Verfolgungswettkampf stelle ich mir sehr spannend vor – allerdings darf es ruhig etwas simulationslastiger sein.

Meine Wertung 68

MIKKL GALUSCHKA
Experte für Sportspiele

Hat Potenzial

Endlich mal wieder was richtig Neues von der RTL-Sportspielfront! Und wie gewohnt liefert Entwickler 49 Games solid-gute Arbeit ab. Im Vergleich zu anderen Biathlon-Desastern ist es sogar eine echte Wohltat.

Ebenso gewohnt ist die (mir zu) actionlastige Umsetzung, außerdem wird das riesige Potenzial der Sportart nur unzureichend umgesetzt. Taktik, Ausdauer, Geschicklichkeit – in Biathlon steckt so viel, was hier nur ansatzweise aufgegriffen wird.

Meine Wertung 71

Genre	Sportspiel
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	49 Games
Hersteller	RTL Enterprises
Webseite	www.49games.de
Hotline	01805/624 445 33 (0,12 €/min.)
ca. Preis in €	10 20 **30** 40 50
Ton – Sprache Spiel/Handbuch	Deutsch / Deutsch
USK-Alterseinstufung	**0** 6 12 16 18
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis mittel
empfohlene Steuerung	Tastatur, Maus
Multiplayer	Einzel-PC (4 Spieler)
Internet (– Spieler)	Netzwerk (– Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	5
Steuerung	8
Atmosphäre	7
Multiplayer	7

Ideal für
Biathlon-Fans ohne Händezittern

Alternative Vollpreis	RTL Winter Games 07	(ca. 40 €, 01/2007: 69)
Alternative Budget	Torino 2006	(ca. 15 €, 02/2006: 80)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 370 MB

Auflösung	Grafikkarte	CPU	RAM
800x600	Geforce 3	1,0 GHz	256 MB
1.024x768	Geforce 4	1,8 GHz	512 MB
1.280x1.024	Geforce FX	2,4 GHz	768 MB

PRO
- gute Umsetzung der Sportart
- Karrieremodus
- abwechslungsreiche Strecken

KONTRA
- gleichförmiger Spielablauf wird schnell langweilig
- nur ein Wettkampftyp

Georg Valtin 68
Mikkl Galuschka 71
Durchschnitts-Wertung der Tester **70**

Beim **Rennrodeln** geht es um jedes Zehntel. Daher sollten Sie in den Kurven immer auf der Ideallinie zwischen den blauen Strichen bleiben.

Im **Kampagnen-Modus** müssen wir zunehmend schwierigere Herausforderungen schaffen – etwa einen gezielten Bogenschuss beim Curling.

RTL WINTER GAMES 2007

In 13 Disziplinen wetteifern Sie mit KI-Gegnern oder Freunden **auf Schanzen, im Eiskanal und auf der Piste.**

Angesichts der globalen Erwärmung befürchten Pessimisten, dass die nächsten Olympischen Winterspiele wegen Schneemangel ins Wasser fallen. Wie schön, dass so was in der virtuellen Welt der PC-Spiele nicht passieren kann. Wie doof, dass Entwickler 49 Games uns mit **RTL Winter Games 2007** nur einen Aufguss von **Torino 2006** andreht. Neuheiten gibt es nicht in Form einer Lawine, sondern eher flöckchenartig: Curling als neue Sportart, ein zusätzlicher Spielmodus sowie grafische Kosmetik entzünden vielleicht eine Sparflamme, aber kein Olympisches Feuer.

Sportliche Vielfalt

RTL Winter Games 2007 enthält 13 Disziplinen: Slalom, Riesenslalom, Abfahrt, Super-G, Skispringen von der Normal- und Großschanze, Vierer- und Zweier-Bob, Rennrodeln, Curling, Biathlon sowie Eisschnelllauf (500 und 1.500 Meter). Sie können Einzelwettkämpfe bestreiten, die volle Palette oder ein individuell zusammengestelltes Programm. Egal, wofür Sie sich entscheiden: Am meisten Spaß macht es in jedem Fall, wenn Sie gegen menschliche Kontrahenten antreten.

Eine wirkliche Herausforderung ist die Kampagne, in der Sie vorgegebene Aufgaben in acht Stufen lösen müssen. Die lauten beispielsweise »erziele fünf Treffer in fünf Sekunden« beim Biathlon oder »überbiete eine Geschwindigkeit von 139 km/h beim Abfahrtslauf«. Auf den einfachsten Stufen erfüllen auch Einsteiger diese Anforderungen meist beim ersten Versuch. An den höchsten Schwierigkeiten beißen sich aber auch Profis die Zähne aus, da diese Aufgaben die perfekte Bewältigung einer Wettkampfpassage erfordern. Kleinste Fehler ziehen ein Scheitern nach sich, sodass es regelmäßige Frustmomente gibt.

Action statt Realismus

Wer realitätsnah umgesetzte Wintersportarten sucht, sollte das woanders tun: Wie in **Torino 2006** gestaltete Entwickler 49 Games alle Sportarten sehr actionlastig. Deshalb reichen jeweils ein paar Tasten oder die Maus, um Ihre Sportler erfolgreich über die Piste oder durch den Eiskanal zu befördern. Lediglich fürs Curling gibt es Mecker, denn Kraft und Richtung lassen sich nicht genau genug einstellen.

Georg Valtin

GEORG VALTIN
Experte für Sportspiele

Der nächste Aufguss

Wer Torino 2006 sein Eigen nennt, sollte sein Geld lieber für ein anderes Spiel ausgeben, denn große Innovationen fehlen hier. Der Kampagnen-Modus ist ein netter Einfall, beißt sich aber mit seinem sehr hohen Schwierigkeitsgrades mit der Frusttoleranz der Zielgruppe »Gelegenheitsspieler«.

Richtig viel Spaß kommt dafür im Multiplayer-Modus auf, wenn ich mein Können mit bis zu drei menschlichen Gegnern messe. Dank einfacher Steuerung können auch Spielemuffel problemlos mitmachen.

Meine Wertung 74

MIKKL GALUSCHKA
Experte für Sportspiele

Torino 2006 V1.01

Okay, mit dem Kampagnenmodus und der neuen Sportart wurde zumindest versucht, etwas Mehrwert zu bieten. Dennoch gehören auch die Winter Games zur Reihe völlig überflüssiger und somit ärgerlicher RTL-Aufgüsse.

Das Spiel hat durchaus seine Stärken und lässt zu mehreren einen gemütlichen Winterabend wie im Flug vergehen. Umso unverständlicher, dass noch nicht mal an offensichtlichen Schwächen wie dem völlig unmotivierenden Einzelspieler-Modus geschraubt wurde.

Meine Wertung 64

Genre	Sportspiel
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	49 Games
Hersteller	RTL Enterprises
Webseite	www.49games.de
Hotline	01805/624 445 33 (0,12 €/min.)
ca. Preis in €	40 (Skala 10 20 30 40 50)
Ton: Sprache / Spiel/Handbuch	Deutsch / Deutsch
USK-Alterseinstufung	0 (Skala 0 6 12 16 18)
Schwierigkeit	4 Stufen; leicht bis schwer
empfohlene Steuerung	Tastatur
Multiplayer	Einzel-PC (4 Spieler)
Internet	(– Spieler)
Netzwerk	(– Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	7
Sound	7
Steuerung	9
Atmosphäre	7
Multiplayer	8

Ideal für
Fans des actionlastigen Wintersports

Alternative Vollpreis: Ski Alpin R. 2007	(ca. 40 €, 12/2006: 80)
Alternative Budget: Torino 2006	(ca. 15 €, 02/2006: 80)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße: 1,3 GB

Auflösung	Grafikkarte	CPU	RAM
800x600	Geforce 3	1,0 GHz	256 MB
1.024x768	Geforce 4	1,8 GHz	512 MB
1.280x1.024	Geforce FX	2,4 GHz	768 MB

PRO
- eingängliche Steuerung
- abwechslungsreiche Sportarten
- sehr unterhaltsam im Multiplayer-Modus

KONTRA
- Schwierigkeitsgrad der Kampagne sehr hoch
- nur eine Strecke pro Disziplin
- stark schwankende KI-Leistungen

Durchschnitts-Wertung der Tester
GEORG VALTIN 74
MIKKL GALUSCHKA 64
69

XPAND RALLY XTREME

Bastelstunde im Gelände: In Xpand Rally werkeln Sie an Ihrer Karriere und an Ihrem Offroad-Renner.

Rennspiele abseits befestigter Straßen gibt es zwar nicht wie Sand am Meer, aber mit schöner Regelmäßigkeit erscheinen immer neue Interpretationen des altbekannten Themas. Während die Rallye-Gemeinde sehnsüchtig auf die Rückkehr der Offroad-Referenz **Colin McRae** wartet, schieben die Macher von Techland jetzt Teil zwei von **Xpand Rally** mit dem wenig originellen Untertitel **Xtreme** auf die Strecke.

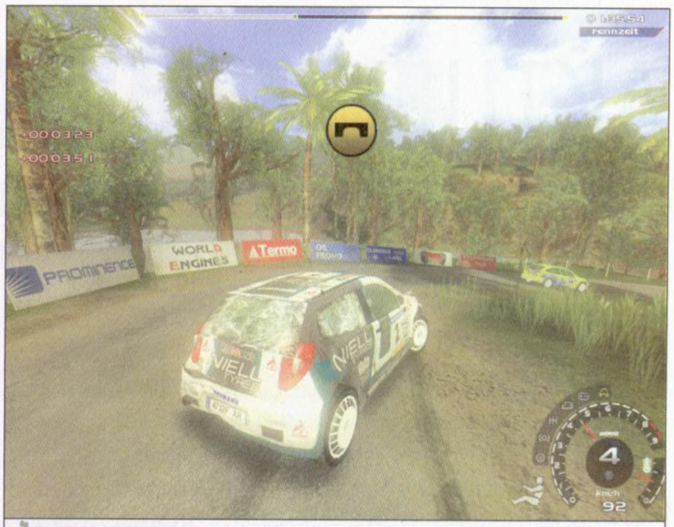
Alter Bekannter

Grafik und Menüführung ähneln Techlands letztem Rennspiel **GTI Racing** wie ein Stollenreifen dem anderen. Auch **Xpand Rally** bietet einen Tuningmodus, in dem wir unserem Auto größere Turbolader, kräftigere Bremsen oder ein verbessertes Fahrwerk verpassen. In der Karriere allerdings müssen wir uns solche Zusatzteile erst verdienen. Für jede Platzierung gibt's Bargeld, das wir entweder in neue Autos oder verbesserte Teile investieren.

Untote Rennfahrer?

Auf der Strecke kommt Techlands Standard-Engine namens Chrome zum Einsatz. Wie bei Rallyes üblich, heizen wir alleine und gegen die Uhr über die Strecke. Netterweise zeigt uns das Spiel unseren schnellsten Konkurrenten, der in Form eines Geisterautos mit über die Piste brettert. Klingt bislang ganz nett, finden Sie? Stimmt, aber noch haben wir nicht übers Fahrmodell gesprochen. Das vermittelt weder im Arcade- noch im Simulations-Modus das Gefühl, mit einem Rallyauto über die Piste zu heizen. Die Karren reagieren mal giftig, mal träge, ohne dass uns das Spiel fühlen lässt, warum.

Sascha Gliss



Die ersten Karrierestrecken bestehen zum Großteil aus asphaltierten Passagen. Im Hintergrund: ein Gegner als **Geisterwagen**.

Wie beim VW: Den **Tuning-Bildschirm** haben die Entwickler komplett aus ihrem letzten Rennspiel GTI-Racing übernommen.

SASCHA GLISS
Experte für Sportspiele

Ziemlich überflüssig

Techland muss wohl einen Rennspielgenerator besitzen, der alle paar Monate automatisch einen neuen, mittelmäßigen Titel ausspuckt. Xpand Rally erinnert in den Menüs und auf der Strecke fatal an GTI Racing. Aufgrund fehlender Lizenzen bietet der Schlammwühler aber nur ziemlich dreist abgekupferte Fantasieautos, und aus dem Golf wird der »Wolf«.

So etwas stört mich wenig, wenn der Fahrspaß stimmt. Tut er aber nicht. Die Autos fühlen sich nicht nach Autos an, und der blechern sägende Motorsound haut mich nicht gerade vom Hocker. Auch mit einem Lenkrad kommt keine Freude im Gelände auf, denn trotz aktiviertem Force Feedback spürte ich im Test keine Kräfte am Volant. Fazit: ein ziemlich belangloses Rallyespiel ohne jegliche Highlights.

Meine Wertung 64

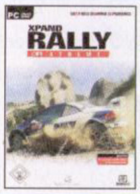
DAVID BERGMANN
Experte für Sportspiele

Durchgefallen

Von einem Rallye-Spiel erwarte ich richtig viel Schmutz und derbe Schlamm-Fontänen. Ich will splitterndes Glas und ausufernde Drift-Orgien. Das Glas splittert zwar, aber in der Regel nur, weil mich die seltsame Fahrphysik mal wieder aus der Kurve kegelt – selbst nach einer Stunde hinter dem virtuellen Steuer hatte ich noch nicht das Gefühl, die Rennsemmeln voll unter Kontrolle zu haben. Das fehlende Geschwindigkeitsgefühl und die langweilige Plastik-Optik tun ihr Übriges, damit auch ja keine Rally-Atmosphäre aufkommt.

Gut gefallen haben mir dafür Fuhrpark und Streckenauswahl. Langweilig wird Xpand Rally nicht so schnell. Das gilt aber auch für die wesentlich besseren Teile von Colin McRae, und die gibt's mittlerweile zum gleichen Preis.

Meine Wertung 56



Genre	Rennspiel
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Techland
Hersteller	Deep Silver
Webseite	www.xtreme.xpandrally.com
Hotline	0048/627 372 746 (Auslandstarif)
ca. Preis in €	10 20 **30** 40 50
Ton / Sprache Spiel/Handbuch	Deutsch / Deutsch
USK-Alterseinstufung	**0** 6 12 16 18
Schwierigkeit	2 Stufen; leicht bis mittel
empfohlene Steuerung	
Multiplayer	Einzel-PC (– Spieler), Internet (4 Spieler), Netzwerk (4 Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	6
Sound	6
Steuerung	5
Atmosphäre	5
Multiplayer	6

Ideal für
ausgehungerte Rallye-Fans

Alternative Vollpreis
Live for Speed S2 (ca. 40 €, 08/2005: 90)

Alternative Budget
Colin McRae Rally 2005 (ca. 10 €, –)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 1,31 GB

Auflösung	Grafikkarte	CPU	RAM
800x600	Geforce FX	1,8 GHz	256 MB
1.024x768	Geforce 6800	2,6 GHz	512 MB
1.600x1.200	Geforce 7800	3,0 GHz	1,0 GB

PRO
- einfacher Spieleinstieg
- umfangreiches Tuning
- viele Wettbewerbe

KONTRA
- Fahrphysik oft nicht nachvollziehbar
- nervige Motorensounds
- Force Feedback funktioniert nicht

Durchschnitts-Wertung der Tester

SASCHA GLISS 64
DAVID BERGMANN 56

60

AKTUELLE **BUDGET-SPIELE**

SPIEL	CA. PREIS	PATCH	ANBIETER	GENRE	TEST IN	WERTUNG
bis 10 Euro						
ANKH (Special Edition)	10 EURO	–	Ak Tronic	Adventure	September 2006	88
ANNO 1503	10 EURO	1.04.02	Koch Media	Aufbau-Strategie	Dezember 2005	83
BLITZKRIEG 2	10 EURO	1.5	Ak Tronic	Echtzeit-Taktik	Oktober 2005	85
BROTHERS IN ARMS	10 EURO	1.11	Ak Tronic	Taktik-Shooter	April 2006	81
COLIN MCRAE RALLY 2005	10 EURO	1.1	Koch Media	Rennspiel	–	88
DEUS EX 2	10 EURO	1.2	Ak Tronic	Action-Rollenspiel	–	80
DTM RACE DRIVER 2	10 EURO	1.2	Koch Media	Rennspiel	Juni 2005	85
DUNGEON LORDS	10 EURO	1.4	Ak Tronic	Action-Rollenspiel	März 2006	64
FAR CRY (dt.)	10 EURO	1.33	Ak Tronic	Ego-Shooter	September 2005	88
FREELANCER	10 EURO	1.4	Ak Tronic	Weltraumspiel	Mai 2005	85
LA RUSH	10 EURO	–	Ak Tronic	Actionspiel	März 2006	63
MAX PAYNE 2	10 EURO	1.01	Ak Tronic	Actionspiel	–	87
NEVERWINTER NIGHTS	10 EURO	1.66	Ak Tronic	Rollenspiel	Juni 2005	84
NIBIRU (Special Edition)	10 EURO	–	Ak Tronic	Adventure	April 2005	80
PANZERS 2	10 EURO	1.06	Ak Tronic	Echtzeit-Taktik	August 2005	84
QUAKE 4 (dt.)	10 EURO	1.3	Ak Tronic	Ego-Shooter	Dezember 2005	83
ROME TOTAL WAR	10 EURO	1.5	Ak Tronic	Strategiespiel	September 2005	86
SACRED: UNDERWORLD	10 EURO	2.2.5	Ak Tronic	Action-RPG-Addon	April 2005	81
SERIOUS SAM 2	10 EURO	2.070	Ak Tronic	Ego-Shooter	Juli 2006	83
SHATTERED UNION	10 EURO	–	Ak Tronic	Runden-Taktik	November 2005	82
SILENT HUNTER 3	10 EURO	1.4b	Ak Tronic	U-Boot-Simulation	April 2005	82
TORINO 2006	10 EURO	–	Ak Tronic	Sportspiel	Februar 2006	80
bis 20 Euro						
ACT OF WAR	15 EURO	1.06	Rondomedia	Echtzeit-Strategie	September 2006	86
BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD	15 EURO	1.03	Rondomedia	Taktik-Shooter	November 2005	83
CITY LIFE	20 EURO	–	Deep Silver	Aufbau-Strategie	Mai 2006	77
COMMANDOS STRIKE FORCE	20 EURO	1.2	Eidos	Taktik-Shooter	März 2006	84
DRAGONSHARD	15 EURO	1.2.1	Rondomedia	Echtzeit-Strategie	Oktober 2005	80
EVERQUEST 2	15 EURO	Auto-Update	Rondomedia	Online-Rollenspiel	Juli 2005	84
FAHRENHEIT	15 EURO	1.1	Rondomedia	Action-Adventure	November 2006	83
GTR	20 EURO	1.4.0.0	Electronic Arts	Rennspiel	Dezember 2004	91
KNIGHTS OF THE TEMPLE 2	16 EURO	1.2.44	Action-Rollenspiel	Rondomedia	November 2005	75
PRINCE OF PERSIA 6	15 EURO	–	Rondomedia	Action-Adventure	Dezember 2006	86
PRO EVOLUTION SOCCER 5	20 EURO	–	Konami	Sportspiel	Mai 2006	91
RUSH FOR BERLIN	20 EURO	1.20	Deep Silver	Echtzeit-Taktik	Juni 2006	80
SIM CITY 4 (Deluxe Edition)	15 EURO	1.0.272.0	Electronic Arts	Wirtschaftssimulation	–	82
SPELLFORCE 2	20 EURO	1.02	Deep Silver	Rollenspiel-Strategie	Januar 2007	90
SPLINTER CELL: CHAOS THEORY	15 EURO	1.05	Rondomedia	Schleich-Action	September 2006	88
WILDLIFE PARK 2	20 EURO	1.04	Deep Silver	Wirtschaftssimulation	Juni 2006	73
WORLD OF WARCRAFT	20 EURO	Auto-Update	Vivendi	Online-Rollenspiel	Juli 2006	95
bis 30 Euro						
DARKSTAR ONE	30 EURO	1.1	Ubisoft	Weltraumspiel	Juni 2006	88
FEAR	30 EURO	1.3	Vivendi	Ego-Shooter	Oktober 2005	86
FIFA 06	30 EURO	1.0	Electronic Arts	Sportspiel	Oktober 2006	82
FUSSBALL MANAGER 06	30 EURO	2.0	Electronic Arts	Fußball-Manager	Oktober 2005	89
GTA SAN ANDREAS	30 EURO	1.01	Take 2	Actionspiel	Februar 2006	92
HALF-LIFE 2 (dt.)	30 EURO	Auto-Update	Vivendi	Ego-Shooter	September 2005	94
NBA LIVE 06	30 EURO	–	Electronic Arts	Sportspiel	Oktober 2005	88
NEED FOR SPEED MOST WANTED	30 EURO	1.3	Electronic Arts	Rennspiel	November 2006	88
THE MOVIES	30 EURO	1.1	Activision	Wirtschaftssimulation	August 2006	86

AKTUELLE COMPILATIONS

BALDUR'S GATE BOX

Anbieter	Atari	ca. Preis	15 Euro
Genre	Rollenspiel	USK	ab 12 Jahre
Spiele	BALDUR'S GATE		82
	LEGENDEN DER SCHWERTKÜSTE (Addon)		83
	BALDUR'S GATE 2		88
	THRON DES BHAAL (Addon)		89
Preis/Leistung			BEFRIEDIGEND

BATTLEFIELD 1942 WW 2 ANTHOLOGY

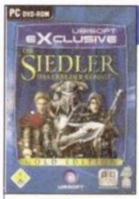
Anbieter	Electronic Arts	ca. Preis	20 Euro
Genre	Multiplayer-Shooter	USK	ab 16 Jahre
Spiele	BATTLEFIELD 1942		82
	THE ROAD TO ROME (Addon)		79
	SECRET WEAPONS OF WORLD WAR 2 (Addon)		80
Preis/Leistung			GUT

CIVILIZATION 3 DELUXE

Anbieter	Ak Tronic	ca. Preis	10 Euro
Genre	Runden-Strategie	USK	ohne Beschränkung
Spiele	CIVILIZATION 3		82
	PLAY THE WORLD (Addon)		83
	CONQUESTS (Addon)		84
Preis/Leistung			SEHR GUT

C&C – DIE ERSTEN 10 JAHRE

Anbieter	Electronic Arts	ca. Preis	40 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 16 Jahre
Spiele	C&C DER TIBERIUMKONFLIKT		68
	C&C DER AUSNAHMEZUSTAND (Addon)		60
	C&C ALARMSTUFE ROT		73
	C&C ALARMSTUFE ROT: GEGENANGRIFF (Addon)		66
	C&C ALARMSTUFE ROT: VERGELTUNGSSCHLAG (Addon)		65
	C&C OPERATION TIBERIAN SUN		73
	C&C OPERATION TIBERIAN SUN: FEUERSTURM (Addon)		65
	C&C RENEGADE | Ego-Shooter		72
	C&C ALARMSTUFE ROT 2		80
	C&C ALARMSTUFE ROT 2: YURIS RACHE (Addon)		78
	C&C GENERÄLE		90
	C&C GENERÄLE: DIE STUNDE NULL (Addon)		88
Preis/Leistung			SEHR GUT

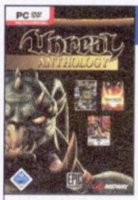


DIE SIEDLER 5 GOLD

Anbieter	Ubisoft	ca. Preis	15 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 6 Jahre
Spiele	DIE SIEDLER 5		81
	NEBELREICH (Addon)		82
	LEGENDEN (Addon)		72
Preis/Leistung			GUT

GOTHIC COLLECTOR'S EDITION

Anbieter	Jowood	ca. Preis	28 Euro
Genre	Rollenspiel	USK	ab 12 Jahre
Spiele	GOTHIC		84
	GOTHIC 2		91
	DIE NACHT DES RABEN (Addon)		91
Preis/Leistung			SEHR GUT



UNREAL ANTHOLOGY — NEU

Anbieter	Midway	ca. Preis	20 Euro
Genre	Ego-Shooter	USK	ab 16 Jahre
Spiele	UNREAL		65
	UNREAL 2		72
	UNREAL TOURNAMENT 2004 (dt.)		86
Preis/Leistung			BEFRIEDIGEND

WARCRAFT 3 GOLD

Anbieter	Vivendi	ca. Preis	25 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie	USK	ab 12 Jahre
Spiele	WARCRAFT 3		93
	THE FROZEN THRONE (Addon)		93
Preis/Leistung			SEHR GUT

ATARI GESCHENKBOX — NEU

Anbieter	Atari	ca. Preis	30 Euro
Genre	diverse	USK	ab 16 Jahre
Spiele	CRASHDAY | Rennspiel		82
	ACT OF WAR | Echtzeit-Strategie		86
	BOILING POINT | Actionspiel		67
	ROLLERCOASTER TYCOON 2 | Wirtschaftssimulation		79
	DRAGONSHARD | Echtzeit-Strategie		80
Preis/Leistung			GUT

ATARI TYCOON COLLECTION — NEU

Anbieter	Atari	ca. Preis	20 Euro
Genre	Wirtschaftssimulation	USK	ohne Beschränkung
Spiele	TYCOON CITY NEW YORK		82
	ROLLERCOASTER TYCOON 2		79
	TRANSPORT MANAGER		34
Preis/Leistung			BEFRIEDIGEND

GOLD GAMES 9

Anbieter	Ubisoft	ca. Preis	30 Euro
Genre	diverse	USK	ab 16 Jahre
Spiele	SPLINTER CELL 3 | Schleich-Action		88
	PRINCE OF PERSIA 5 | Action-Adventure		82
	DIE SIEDLER 5 | Echtzeit-Strategie		81
	CODENAME: PANZERS | Echtzeit-Taktik		89
	SKI ALPIN 2005 | Sportspiel		79
	SILENT HUNTER 3 | U-Boot-Simulation		82
	CSI: DARK MOTIVES | Adventure		77
	BEYOND DIVINITY | Action-Rollenspiel		73
	CONFLICT VIETNAM | Actionspiel		75
	THE BARD'S TALE | Action-Rollenspiel		83
Preis/Leistung			SEHR GUT

TOTAL WAR ERAS

Anbieter	Sega	ca. Preis	50 Euro
Genre	Strategiespiele	USK	ab 12 Jahre
Spiele	SHOGUN		74
	MONGOL INVASION (Addon)		76
	MEDIEVAL		87
	VIKING INVASION (Addon)		87
	ROME		86
	BARBARIAN INVASION (Addon)		87
	ALEXANDER (Addon)		81
Preis/Leistung			GUT

SPELLFORCE 2

100 Stunden Spiel für 20 Euro – ein Paradies für Schnäppchenjäger.

AWARD PC POWERPLAY FÜR ABWECHSLUNG SPELLFORCE 2

Spellforce 2 ist sowohl Echtzeit-Strategie als auch Rollenspiel. Es ist ein Unikat, das in keine Schublade passen will. Die Rahmenhandlung wird dabei in bester Rollenspiel-Manier erzählt: Wir streifen mit unserer sechsköpfigen Truppe von Abenteurern durch eine riesige Fantasywelt und lösen verschiedenste Aufträge. Schlachten schlagen wir dagegen wie in **WarCraft 3**: mit Basenbau und allem Drum und Dran.

Richtig Rolle spielen

Der Rollenspielpart gestaltet sich abwechslungsreich. Mal sind wir mit einem Spürhund auf der Suche nach vermissten Kindern, dann sollen wir Passanten beklauen, oder wir befreien ganz klassisch gekidnappte Prinzessinnen. Für niedergestreckte Feinde und erledigte Quests gibt's Erfahrungspunkte – außerdem erbeuten wir jede Menge Gold und Ausrüstung. Das ist aber noch nicht alles; ohne Charakterentwicklung wäre **Spellforce 2** kein Rollenspiel. Wir bilden unsere Helden zu Nahkämpfern, Magiern oder Alleskönnern aus. Bequem: Auf Wunsch übernimmt der Computer die Weiterbildung unserer Party.

Baumeister und Schlachtenlenker

Der Strategie-Part von **Spellforce 2** kann sich durchaus mit **WarCraft** & Co messen. Drei ausbalancierte Fraktionen spielen Sie im Verlauf der Kampagne oder natürlich auch im Mehrspielermodus. Klassisch geht's dann mit Ressourcenabbau und Armeeaufbau zur Sache. Einen Wermutstropfen gibt es allerdings: Das Truppenverhalten lässt sich nur rudimentär beeinflussen, Formationen fehlen völlig. Viel zu übermütige Einheiten lassen so oftmals ausgebuffte Strategien verpuffen. Dank des flotten Basenbaus und der epischen Massenschlachten macht **Spellforce 2** aber auch strategisch eine gute Figur.

➧ **Originaltest in Heft 04/2006**

David Bergmann

Mit drei **Titanen** wird auch die wagemutigste Party kaum fertig. Glücklicherweise dürfen Sie Helden nach deren Ableben wiedererwecken.

Händler bieten viele Waren feil, allerdings gibt es für erkundungsfreudige Abenteurer genügend kostenlose Schätze zu entdecken.

DAVID BERGMANN
Experte für Strategiespiele

Echtes Epos

Als Strategie-Fan fehlen mir zum vollendeten Feldherren-Glück vor allem Formationen und verschiedene Verhaltensweisen für meine Truppen – die habe ich auch schon im Vorgänger schmerzlich vermisst. Die Einheiten sind mitunter schwerer zu hüten als ein Sack Flöhe, der Strategiepart für sich genommen schwächelt deshalb. Aber der Genremix Spellforce 2 bietet ja schließlich auch noch Rollenspiel, und da läuft's wesentlich besser.

Die Kampagne ist spannend. Mir gefallen vor allem die genial einfache Charakterentwicklung und die schiere Masse an tollen Items, die mich Abend für Abend zum Weiterspielen motiviert. Spellforce 2 vereint ein gutes Strategie- und ein sehr gutes Rollenspiel – dermaßen viel Spiel für so wenig Geld bekomme ich sonst nirgends geboten.

Meine Wertung 89

RÜDIGER STEIDLE
Experte für Strategiespiele

Die eierlegende Wollmilchsau

Wenn ich wählen müsste, ich würde den Rollenspielpart herauspicken. Der gefällt mir mit seinen unzähligen Aufgaben, Gegenständen und Charakteren noch besser als der Strategieteil, der unter den fehlenden Formationen leidet. Doch zum Glück muss ich mich ja nicht entscheiden. Spellforce 2 mischt einen fast perfekten Genrecocktail, von dem ich nicht genug kriege: Nur noch diese eine Quest, diesen Bossgegner, dieses Upgrade. Zig Stunden Spielspaß für wenig Geld.

Der einzig größere Fleck auf der ansonsten blütenweißen Weste ist für mich die vor allem zu Beginn eingeschränkte Bewegungsfreiheit. In den ersten Szenarien lenken mich die Szenariodesigner durch regelrechte Levelschläuche – für einen Shooter okay, bei einem Rollenspiel schade.

Meine Wertung 90

Genre	Strategie-Rollenspiel
Verkaufsstart	erhältlich
Entwickler	Phenomic
Hersteller	Jowood
Webseite	www.spellforce.de
Hotline	0900/515 56 86 (1,86 €/min.)
ca. Preis in €	20 (Skala 10 – 50)
Ton: Sprache / Spiel/Handbuch	Deutsch / Deutsch
USK-Alterseinstufung	12 (Skala 0 – 18)
Schwierigkeit	3 Stufen; leicht bis mittel
empfohlene Steuerung	Tastatur, Maus
Multiplayer	Einzel-PC (1 Spieler)
Internet (6 Spieler)	Netzwerk (6 Spieler)

EINZELNOTEN

Grafik	9
Sound	9
Steuerung	7
Atmosphäre	8
Multiplayer	7

Ideal für
alle mit viel Urlaub zwischen den Jahren

Alternative Vollpreis
Rise of Legends (ca. 40 €, 06/2006: 84)

Alternative Budget
Spellforce Platinum Edition (ca. 20 €, –)

SYSTEM-CHECK

Installationsgröße 5,0 GB

Auflösung	Grafikkarte	CPU	RAM
800x600	Radeon 8500	1,0 GHz	256 MB
1.024x768	Radeon 9800	2,0 GHz	512 MB
1.280x1.024	Radeon X800	3,0 GHz	1,0 GB

PRO
- gigantische Spieldauer (100+ Stunden)
- vielfältige Charakterentwicklung
- sauber ausbalancierte Kampagne
- einfallsreiche Quests

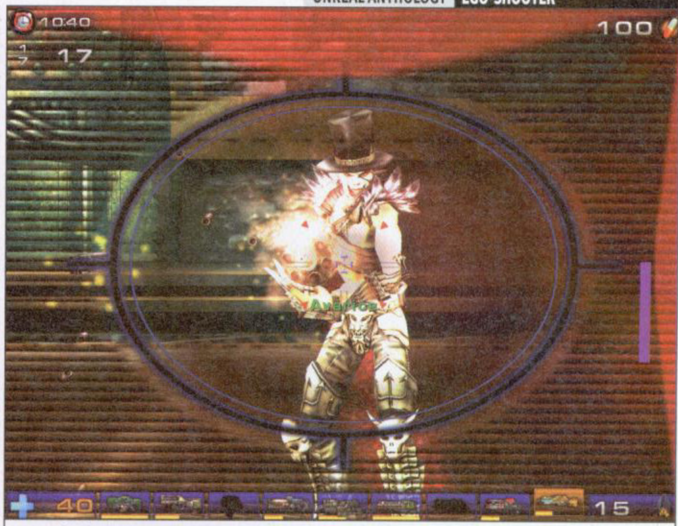
KONTRA
- Schlachten schwer zu steuern
- Kamera fährt nicht weit genug heraus

Durchschnitts-Wertung der Tester

DAVID BERGMANN	89
RÜDIGER STEIDLE	90

90

Pixelbrei: Rein optisch ist Unreal schwer in die Jahre gekommen. Die platt texturierten **Gegner** waren 1998 allerdings Stand der Technik.



Bitte lächeln! Der **Look** von UT 2004 gefällt auch heute noch. Ebenfalls spitze: der umfangreiche Story-Modus für Einzelspieler.

UNREAL ANTHOLOGY

Die Shooter-Legende in der Rückschau: Das beste der Unreal-Serie von 1998 bis 2004.

Nicht, dass wir Midway Etikettenschwindel vorwerfen wollen, aber eine Sammlung mit gerade mal drei Titeln vollmundig als »**Anthology**« zu bezeichnen, ist schon ziemlich gewagt. In diesem speziellen Fall jedoch sehen wir darüber großzügig hinweg, denn mit **Unreal**, **Unreal 2** und dem aktuellen **UT 2004** liefert diese Kollektion einen durchaus umfassenden Rückblick auf die bahnbrechende Shooter-Serie.

Unreal

Der Stammvater revolutioniert 1998 das Shooter-Genre. Obwohl **Unreal** nicht der erste Ego-Shooter ist, der statt platter Bitmap-Gegner echte 3D-Kreaturen in echten 3D-Umgebungen darstellt – diese Ehre gebührt **Quake**. Allerdings gab's noch nie zuvor derart weitläufige Landschaften in einem Computerspiel zu entdecken. Als entflohener Sträfling ballern wir uns über den Planeten Na Pali, schlagen uns mit den clever agierenden Skaarj-Aliens herum und lösen kleinere Rätsel.

Unreal 2

Der heiß ersehnte Nachfolger erscheint im Jahr 2003 und spaltet die **Unreal**-Community. Einhellig wird die überragende Technik bejubelt, die selbst Highend-PCs an ihre Grenzen bringt. Auf spielerischer Seite allerdings enttäuscht **Unreal 2**: Die Missionen spielen zwar auf unterschiedlichen Planeten und vor traumhaften Kulissen, das Leveldesign allerdings ist linear und altbacken. Die deutsche Version krankt zudem an einer teils unglaublich schlechten, lustlosen Synchronisation, durch die **Unreal 2** streckenweise unfreiwillig komisch wirkt.

UT 2004

Auch über zwei Jahre nach Erscheinen ist die 2004er-Variante noch die aktuelle Version des Online-Klassikers **Unreal Tournament**. Optisch kann **UT 2004** auch heute noch mithalten, und auf spielerischer Seite ist das Teil über jeden Zweifel erhaben. Die Macher bei Epic haben dem Klassiker nämlich nicht nur eine neue Technik spendiert: Als direkte Antwort auf **Battlefield 1942** und Co. gibt's in **UT 2004** erstmals Vehikel wie Jeeps oder Raumjäger. Außerdem neu: Der geniale Onslaught-Modus, der deutlich an die Conquest-Matches von **Battlefield 1942** erinnert.

Sascha Gliss

UNREAL

Ton / Sprache Spiel/Handbuch: Deutsch / Deutsch

Schwierigkeit: 4 Stufen; leicht bis schwer

empfohlene Steuerung: Tastatur und Maus

Multiplayer: Einzel-PC (– Spieler), Internet (32 Spieler), Netzwerk (16 Spieler)

EINZELNOTEN	
Grafik	4
Sound	6
Steuerung	6
Atmosphäre	6
Multiplayer	6
Wertung	**65**

UNREAL 2

Ton / Sprache Spiel/Handbuch: Deutsch / Deutsch

Schwierigkeit: 3 Stufen; leicht bis schwer

empfohlene Steuerung: Tastatur und Maus

Multiplayer: Einzel-PC (1 Spieler), Internet (– Spieler), Netzwerk (– Spieler)

EINZELNOTEN	
Grafik	7
Sound	5
Steuerung	7
Atmosphäre	5
Multiplayer	–
Wertung	**72**

UNREAL TOURNAM. 2004

Ton / Sprache Spiel/Handbuch: Deutsch / Deutsch

Schwierigkeit: 8 Stufen; leicht bis sauschwer

empfohlene Steuerung: Tastatur und Maus

Multiplayer: Einzel-PC (– Spieler), Internet (32 Spieler), Netzwerk (32 Spieler)

EINZELNOTEN	
Grafik	8
Sound	6
Steuerung	8
Atmosphäre	7
Multiplayer	7
Wertung	**86**

SASCHA GLISS
Experte für Actionspiele

Nur für Sammler

Unreal hat seinerzeit die Spielelandschaft revolutioniert. Allerdings wirkt es mit inzwischen neun Lenzen auf dem Shooter-Buckel reichlich angestaubt. Der Nachfolger sieht deutlich moderner aus, enttäuscht aber auf spielerischer Seite. Entsetzlich: Die grottenschlechte Synchronisation mit drittklassigen Sprechern, die lustlos ihre Texte runterleiern.

Bleibt als einziger Kaufgrund für die Anthology nur noch UT 2004 (auch schlecht synchronisiert). Das sieht noch verdammt gut aus, macht richtig Laune und besitzt eine riesige Fangemeinde. Mein Tipp: Lassen Sie die Anthology links liegen und holen Sie sich UT 2004 zum Schnäppchenpreis.

Genre: Ego-Shooter
Verkaufsstart: erhältlich
Hersteller: Midway
Webseite: www.midway.com
Hotline: 09001/505 517 (1,25 €/min.)

ca. Preis in €: 30 (Skala 10 – 20 – 30 – 40 – 50)

USK-Alterseinstufung: 16 (Skala 0 – 6 – 12 – 16 – 18)

SYSTEM-CHECK

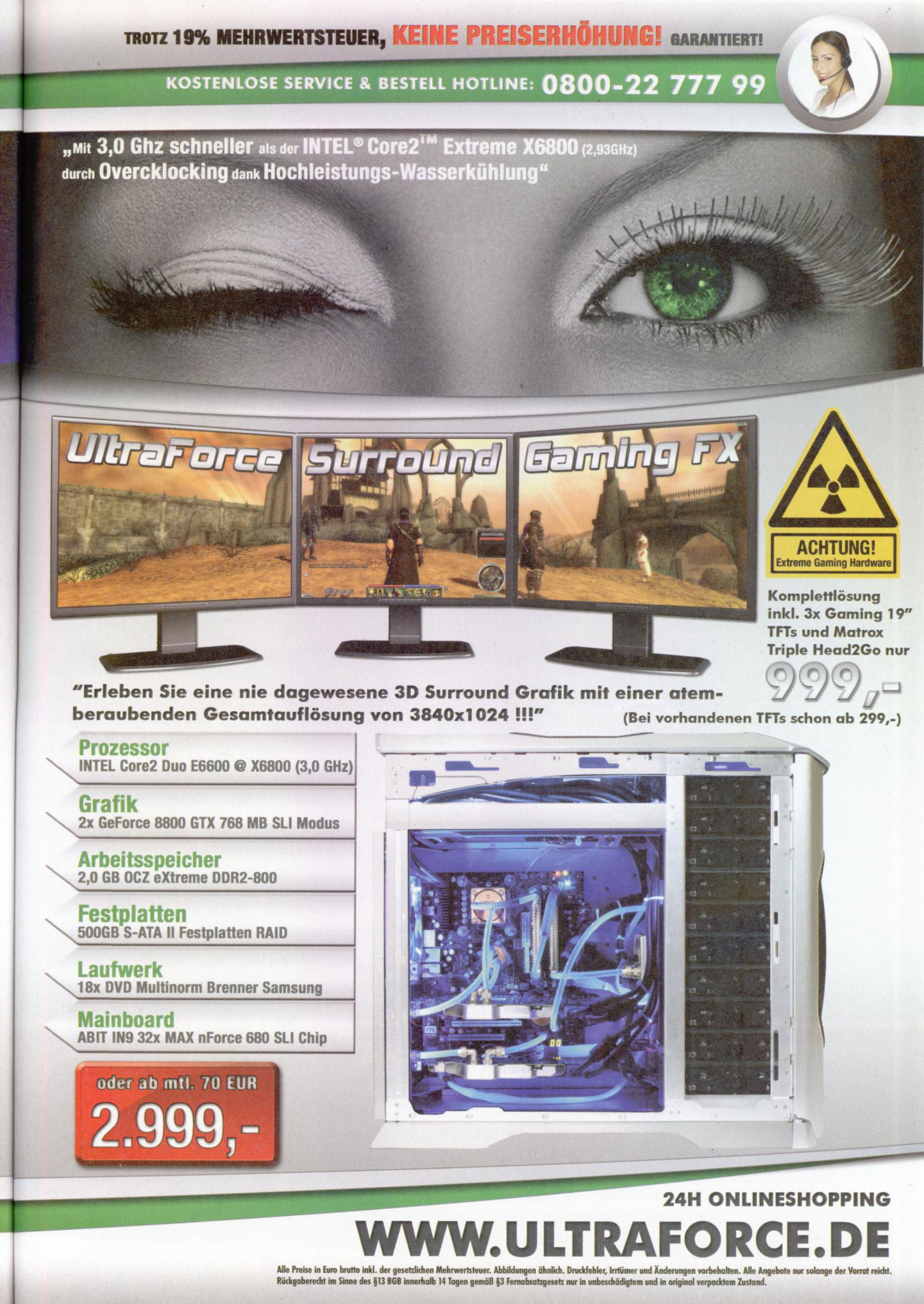
Installationsgröße: 655 MB bis 8,55 GB

Auflösung	Grafikkarte	CPU	RAM
640x480	Geforce	1,0 GHz	128 MB
1.024x768	Geforce 3	2,0 GHz	512 MB
1.600x1.200	Geforce 6800	3,0 GHz	1,0 GB

Wertung für die Compilation: **BEFRIEDIGEND**

Preis/Leistung: **BEFRIEDIGEND**

ULTRAFORCE
ULTRA HIGH END COMPUTING
Dieses High End System
kannst DU auch
gewinnen:
Sende einfach eine SMS mit dem Kennwort
Ultra1 und Deiner Email Adresse
an die 84446* oder ruf die 0137-9-888-778* an
intel
Core™2
Duo
inside™
Core2 Duo X-68 Xtreme
Inkl. 2x GeForce 8800 GTX
768 MB im SLI Modus
FUTUREMARK
CORPORATION
3DMARK06
The Gamers' Benchmark
15.000
PUNKTE
IM JANUAR GRATIS!!!
ZU JEDEM ULTRAFORCE SYSTEM:
Topaktuell - Im Wert von 49,90 Euro
Dark Messiah™
MIGHT AND MAGIC®
ULTRAFORCE
© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Dark Messiah, Might and Magic, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
UBISOFT
*0,49 EUR/Anruf aus dem dt. Festnetz. 0,49 EUR/SMS, inkl. VFD2 Anteil 0,12 EUR/SMS, zzgl. T-Mobile Anteil 0,12 EUR/SMS
Beispiel: ULTRA1 hans.mustermann@musterstadt.de (Zwischen ULTRA1 und Email-Adresse ein Leerzeichen nicht vergessen!)
* Es handelt sich um ein Angebot der RBS Bank. Mit einem anfänglichen effektiven Jahreszins von 15,66% bei einer Laufzeit von 56 Monaten.
INKL. 5 JAHRE GARANTIE UND PICK UP & RETURN SERVICE
ULTRAFORCE DESIGN & GESTALTUNG: MEDIEN AGENTUR ninepoint 9. www.ninepoint.de


TROTZ 19% MEHRWERTSTEUER, KEINE PREISERHÖHUNG! GARANTIERT!
KOSTENLOSE SERVICE & BESTELL HOTLINE: 0800-22 777 99
„Mit 3,0 Ghz schneller als der INTEL® Core2™ Extreme X6800 (2,93GHz) durch Overcklocking dank Hochleistungs-Wasserkühlung“
UltraForce Surround Gaming FX
ACHTUNG! Extreme Gaming Hardware
Komplettlösung inkl. 3x Gaming 19" TFTs und Matrox Triple Head2Go nur
999,-
"Erleben Sie eine nie dagewesene 3D Surround Grafik mit einer atemberaubenden Gesamtauflösung von 3840x1024 !!!"
(Bei vorhandenen TFTs schon ab 299,-)
Prozessor
INTEL Core2 Duo E6600 @ X6800 (3,0 GHz)
Grafik
2x GeForce 8800 GTX 768 MB SLI Modus
Arbeitsspeicher
2,0 GB OCZ eXtreme DDR2-800
Festplatten
500GB S-ATA II Festplatten RAID
Laufwerk
18x DVD Multinorm Brenner Samsung
Mainboard
ABIT IN9 32x MAX nForce 680 SLI Chip
oder ab mtl. 70 EUR
2.999,-
24H ONLINESHOPPING
WWW.ULTRAFORCE.DE
Alle Preise in Euro brutto inkl. der gesetzlichen Mehrwertsteuer. Abbildungen ähnlich. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht.
Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz nur in unbeschädigtem und in original verpacktem Zustand.

ULTRAFORCE
ULTRA HIGH END COMPUTING

UltraForce Konfigurator -

Wir konfigurieren jedes System individuell nach Ihren Wünschen

Sie können jedes UltraForce System erweitern, aufrüsten oder abrüsten.
Stellen Sie sich einfach ein System nach Ihren Wünschen im UltraForce Onlineshop zusammen oder lassen Sie sich telefonisch beraten.

BEI ULTRAFORCE KÖNNEN SIE SICH IHR SYSTEM NACH WUNSCH KONFIGURIEREN.

SPEICHER

1GB auf 2GB DDR2-800 OCZ	149,-
1GB auf 2GB DDR2-1000 OCZ	199,-
2GB auf 4GB DDR2-800 OCZ	298,-
2GB auf 4GB DDR2-1000 OCZ	398,-

FESTPLATTEN

250GB auf 500GB RAID	99,-
250GB auf 150GB 10.000 U/min.	199,-
250GB auf 300GB RAID 10.000 U/min.	449,-
500GB RAID auf 1000GB RAID	199,-
500GB RAID auf 300GB RAID 10.000 U/min.	399,-

GRAFIK

X1950PRO auf X1950 XTX	249,-
7950GT auf 8800GTS	249,-
8800GTS auf 8800 GTX	199,-
8800GTS auf 2x 8800 GTS SLI	499,-
8800GTX auf 2x 8800GTX SLI	699,-

* Es handelt sich um ein Angebot der RBS Bank. Mit einem anfänglichen effektiven Jahreszins von 15,66% bei einer Laufzeit von 56 Monaten.

INKL. 5 JAHRE GARANTIE UND PICK UP & RETURN SERVICE

ULTRAFORCE DESIGN & GESTALTUNG: MEDIEN AGENTUR ninepoint 9. www.ninepoint.de

TROTZ 19% MEHRWERTSTEUER, KEINE PREISERHÖHUNG! GARANTIERT!
KOSTENLOSE SERVICE & BESTELL HOTLINE: 0800-22 777 99
Wasserkühlung
VS.
Luftkühlung
Wasserkühlung, nur vom PROFI
9.000 Punkte 3DMark06®
oder ab mtl. 50 EUR*
1.999,-
Prozessor
INTEL Core2 Duo E6600 @ X6800 (3,0 GHz)
Grafik
2x X1950 PRO 256 MB Crossfire
Arbeitsspeicher
2,0 GB OCZ eXtreme DDR2-800
Festplatten
500GB S-ATA II Festplatten RAID
Laufwerk
18x DVD Multinorm Brenner Samsung
Mainboard
ABIT AW9D MAX intel 975X
HIER SEHEN SIE EINE KLEINE AUSWAHL AN AUFRÜSTUNGEN. MEHR UNTER WWW.ULTRAFORCE.DE ODER 0800 - 22 777 99.
MAUS & TASTATUR
Logitech G15 Tastatur 79,-
Logitech G5 Maus 59,-
Logitech G7 Maus 79,-
Razer Copperhead Maus 59,-
SOUND
Creative X-Fi Extreme Audio 49,-
Creative X-Fi Extreme Music 89,-
Creative X-Fi Platinum 199,-
MONITORE
17" Gaming TFT, 4ms 199,-
19" Gaming TFT, 4ms 249,-
22" Gaming TFT Widescreen 399,-
24H ONLINESHOPPING
WWW.ULTRAFORCE.DE
Alle Preise in Euro brutto inkl. der gesetzlichen Mehrwertsteuer. Abbildungen ähnlich. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht.
Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz nur in unbeschädigtem und in original verpacktem Zustand.

ULTRAFORCE
ULTRA HIGH END COMPUTING
UltraForce AirFlow -
Systeme mit durchdachter
Luft-Kühlung
MEMORY
powered by
OCZ
Technology
TEST: 10/2006
Hardware
Cooler Master
Hyper TX Intel
WERTUNG: 1,72
11/2006
Hardware
SPARFUCHS
Cooler Master
Hyper TX
KICKASS
gameman's choice
Inkl. Coolermaster Hyper TX
Core2 Duo X-66
ATI Radeon X1950 PRO 256MB
Prozessor
INTEL Core2 Duo E6300 @ E6600 (2,40GHz)
Gafik
ATI Radeon X1950 PRO 256MB
Arbeitsspeicher
1GB OCZ eXtreme DDR2-800
Festplatten
200GB S-ATA II Samsung
Laufwerk
18x DVD Multinorm Brenner Samsung
Mainboard
ABIT AB9 INTEL 965
5.500 Punkte 3DMark06®
630W Coolermaster Mystique 631
Voll Aluminium schwarz
oder mtl. ab 18,-*
999,-
Core2 Duo X-66
nVidia GeForce 7950 GT 256MB
Prozessor
INTEL Core2 Duo E6300 @ E6600 (2,40 GHz)
Grafik
nVidia GeForce 7950 GT 256MB
Arbeitsspeicher
1GB OCZ eXtreme DDR2-800
Festplatten
200GB S-ATA II Samsung
Laufwerk
18x DVD Multinorm Brenner Samsung
Mainboard
ABIT AB9 INTEL 965
5.500 Punkte 3DMark06®
630W Coolermaster Mystique 631
Voll Aluminium silber
oder mtl. ab 20,-*
1049,-
Core2 Duo X-66
2x ATI Radeon X1950 PRO Crossfire
Prozessor
INTEL Core2 Duo E6300 @ E6600 (2,40 GHz)
Grafik
2x ATI Radeon X1950 PRO 256MB CROSSFIRE
Arbeitsspeicher
1GB OCZ eXtreme DDR2-800
Festplatten
250GB S-ATA II Samsung
Laufwerk
18x DVD Multinorm Brenner Samsung
Mainboard
ABIT AW9D INTEL 975X
8.500 Punkte 3DMark06®
630W Coolermaster Mystique 631
Voll Aluminium schwarz
oder mtl. ab 25,-*
1299,-
Core2 Duo X-66
nVidia GeForce 8800 GTS 640MB
Prozessor
INTEL Core2 Duo E6300 @ E6600 (2,40 GHz)
Grafik
nVidia GeForce 8800 GTS 640MB DirectX 10
Arbeitsspeicher
1GB OCZ eXtreme DDR2-800
Festplatten
250GB S-ATA II Samsung
Laufwerk
18x DVD Multinorm Brenner Samsung
Mainboard
ABIT AB9 INTEL 965
9.500 Punkte 3DMark06®
630W Coolermaster Mystique 631
Voll Aluminium silber
oder mtl. ab 30,-*
1299,-
BEI ULTRAFORCE KÖNNEN SIE SICH IHR WUNSCH GEHÄUSE SELBST AUSSUCHEN.
THERMALTAKE
Thermaltake Armor
in schwarz / silber erhältlich
Aufpreis ab 9.-
THERMALTAKE
Thermaltake Shark
in schwarz / silber erhältlich
Aufpreis ab 9.-
SILVERSTONE
Silverstone TJ07
in schwarz / silber erhältlich
Aufpreis ab 99.-
* Es handelt sich um ein Angebot der RBS Bank. Mit einem anfänglichen effektiven Jahreszins von 15,66% bei einer Laufzeit von 56 Monaten.
INKL. 5 JAHRE GARANTIE UND PICK UP & RETURN SERVICE
ULTRAFORCE DESIGN & GESTALTUNG: MEDIEN AGENTUR ninepoint 9. www.ninepoint.de

TROTZ 19% MEHRWERTSTEUER, KEINE PREISERHÖHUNG! GARANTIERT!
KOSTENLOSE SERVICE & BESTELL HOTLINE: 0800-22 777 99
...unser Geschenk für Sie...
XP Media Center Edition zum Preis von XP Home erhalten Sie zu allen UltraForce Systemen für nur 89,- Euro
Inklusive kostenlosem Upgrade auf Windows Vista™
Core2 Duo X-68
ATI Radeon X1950 XTX Crossfire
Prozessor
INTEL Core2 Duo E6600 @ X6800 (3,00 GHz)
Grafik
GeForce 8800 GTX 768MB
Arbeitsspeicher
1,0 GB OCZ eXtreme DDR2-800
Festplatten
250GB S-ATA II Festplatte
Laufwerk
18x DVD Multinorm Brenner Samsung
Mainboard
ABIT AB9 Intel 965
11.00 Punkte 3DMark06®
630W Coolermaster Mystique 632
Voll Aluminium schwarz
oder mtl. ab 45,-*
1799,-
Core2 Duo X-68
nVidia GeForce 8800 GTX 768MB
Prozessor
INTEL Core2 Duo E6600 @ X6800 (3,00 GHz)
Grafik
2x GeForce 8800 GTS 640MB SLI Modus
Arbeitsspeicher
2,0 GB OCZ eXtreme DDR2-800
Festplatten
500GB S-ATA II Festplatten RAID
Laufwerk
18x DVD Multinorm Brenner Samsung
Mainboard
ABIT IN9 32x MAX nForce 680i SLI Chip
12.000 Punkte 3DMark06®
630W Coolermaster Mystique 632
Voll Aluminium silber
oder mtl. ab 63,-*
2499,-
IM JANUAR GRATIS!!!
ZU JEDEM ULTRAFORCE SYSTEM:
Topaktuell - im Wert von 49,90 Euro
Dark Messiah™
MIGHT AND MAGIC®
90%
92%
90%
88%
93%
86%
93%
85%
90%
© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Dark Messiah, Might and Magic, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
UBISOFT
ARKANE STUDIOS
HIER SEHEN SIE NUR EINE KLEINE AUSWAHL AN GEHÄUSEN. MEHR UNTER WWW.ULTRAFORCE.DE ODER 0800 - 22 777 99.
LIAN LI
Lian Li PC - G70
in schwarz / silber erhältlich
Aufpreis ab 29.-
NZXT ZERO
NZXT ZERO Tower - Crafted Series
Aufpreis ab 9.-
NZXT LEXA
NZXT LeXa Midi - Tower Aluminium
Aufpreis 99.-
24H ONLINESHOPPING
WWW.ULTRAFORCE.DE
Alle Preise in Euro brutto inkl. der gesetzlichen Mehrwertsteuer. Abbildungen ähnlich. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht.
Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz nur in unbeschädigtem und in original verpacktem Zustand.

KURZTIPPS & CHEATS

Wer in einem der aktuellen Spieletitel nicht mehr weiter weiß, Probleme mit seinen Gegnern bekommt oder ein wenig experimentieren will, dem greifen wir auf den folgenden Seiten mit Cheats und Tricks unter die Arme.

Atlantis: Das heilige Vermächtnis

TIPP 1: Sammeln Sie an Bord der Hindenburg den Aschenbecher, die Leiter und die Münzen auf dem Tisch im Restaurant ein, denn dann können Sie mit dem Aschenbecher gleich das Sicherheitsglas vor dem Notfallhammer einschlagen. Gehen Sie dann die Treppe runter und räumen Sie den Funkraum leer. Wenden Sie sich danach nach rechts, gehen Sie an der eingezogenen Treppe vorbei. Ganz hinten links geht es (etwas versteckt) zum Maschinenraum, in dem das erste Rätsel auf Sie wartet.

TIPP 2: Kümmern Sie sich nicht großartig um die Ventile auf der linken Seite. Drehen Sie einfach die beiden linken Ventile zu, und bauen Sie dann das Rohrstück aus. Ihr Hauptaugenmerk sollte auf dem rechten vorderen Kessel (vom Eingang aus gesehen) liegen. Legen Sie die Leiter an und steigen Sie zur Regulierungsanlage. Tauschen Sie dann das kaputte Rohrstück aus. Damit ist das Leck repariert.

TIPP 3: Gehen Sie nun zum hinteren Hebel und stellen Sie den Motor an. Der Keilriemen wird reißen. Bitten Sie Lou Garetti um seinen Gürtel, dann können Sie dem Motor ganz einfach einen behelfsmäßigen Ersatz verpassen und landen automatisch in New York.

TIPP 4: Achten Sie an Bord des Kasino-Bootes auf den fiesen Aufpasser, wenn Sie das Schieberätsel lösen wollen. Treten Sie regelmäßig ein paar Schritte zurück, sonst erwischt Sie der gereizte Asiate und Sie müssen das Ganze noch einmal von vorne beginnen. Wenn Sie dagegen zurücktreten, dann lenken Sie die neugierigen Blicke von sich ab, und das Rätsel wird nicht zurückgesetzt.

Medieval 2

```
campaign                imperial_campaign
playable
        england
        france
        hre
        spain
        venice
end
unlockable
        sicily
        milan
        scotland
        byzantium
        russia
        moors
        turks
        egypt
        denmark
        portugal
        poland
        hungary
end
```

```
campaign                imperial_campaign
playable
        england
        france
        hre
        spain
        venice
        sicily
        milan
        scotland
        byzantium
        russia
        moors
        turks
        egypt
        denmark
        portugal
        poland
        hungary
end
unlockable
```

Alle Fraktionen freischalten: Hierfür öffnen Sie die Datei descr_strat. Die finden Sie im Verzeichnis Medieval 2\data\world\maps\campaign\imperial_campaign. Heben Sie als erstes den Schreibschutz der Datei auf (Rechtsklick, Eigenschaften, Punkt »Schreibgeschützt« deaktivieren). Schneiden Sie in der Datei die Fraktionen aus, die unter »unlockable« aufgelistet sind (Bild oben) und verschieben Sie diese Textzeilen unter »playable« (Bild unten).

CHEATS: Wie in einem Ego-Shooter werden die Cheats über die Entwicklerkonsole eingegeben. Die öffnen Sie mit der Ö-Taste. Wie üblich können Sie mit [Taste] durch die bereits eingegebenen Befehle schalten. Das ist praktisch, wenn Sie ein und denselben Cheat mehrmals hintereinander eintippen wollen. Achtung: Bei Cheats, in denen Sie Städte- oder Charakternamen eintippen, müssen diese Namen mit großem Anfangsbuchstaben geschrieben werden – etwa »London« und nicht »london«. Wenn es um Charaktere geht, tippen Sie immer nur deren Vornamen ein, ohne Titel – also »Heinrich«, nicht »Prinz Heinrich«.

Alternativ können Sie bei einigen Cheats auch statt des Namens den Befehl this benutzen. Dann wird der Cheat auf den aktuell selektierten Helden angewendet.

CHEAT	WIRKUNG
add_population Stadtname X Menge Y	erhöht die Bevölkerung in Stadt X um Menge Y
process_cq Stadtname X	erstes Gebäude in der Bauschlange von Stadt X wird gebaut
add_money Menge X	Ihr Goldvorrat wird um Betrag X erhöht
toggle_fow	Nebel des Krieges an/aus

auto_win attacker/defender ⇨ BILD 1	eintippen, wenn vor dem Kampf die Schriftrolle »Schlachtaufstellung« angezeigt wird. »Attacker« lässt automatisch den Angreifer gewinnen, »defender« den Verteidiger
show_cursorstat	zeigt Ihnen die aktuellen Koordinaten des Mauscursors (Format: x,y)
move_character Z,X,Y ⇨ BILD 2	bewegt Charakter Z an die Stelle X,Y (Koordinaten erhalten Sie über den Cursor-Cheat show_cursorstat)
give_trait Charaktername X level Y ⇨ BILD 3	Gibt einem Helden die Eigenschaft X auf Level Y (1 bis 5). Funktioniert nur mit Eigenschaften Ihrer Fraktion. Die Namen der Eigenschaften finden Sie im Kasten »Charakter-Eigenschaften« auf der rechten Seite (Groß- und Kleinbuchstaben beachten!). Beispiel:give_trait this Brave 1

Barrow Hill

TIPP 1: Von Beginn an werden Sie in Barrow Hill ziemlich allein gelassen. Folgen Sie nach der Autopanne erst einmal der Straße zur Raststätte, denn zu den anderen Schauplätzen können Sie zu diesem Zeitpunkt sowieso nicht. Betreten Sie die Raststätte durch den Service-Eingang und unterhalten Sie sich mit dem panischen Ben. Danach geht's ab zur Spurensuche. Wichtig sind vor allem die beiden unscheinbaren Matschhaufen neben dem noch laufenden Auto. Die werden leicht übersehen, enthalten aber sehr wichtige Gegenstände. Auch an anderen Wagen gibt es diese Haufen – und oft enthalten sie nützliche Sachen.

TIPP 2: Für das Ritual brauchen Sie sieben »Zutaten«: Wasser, Salz, Pilze, Früchte, Getreide, Fisch und Öl. Um Proben aus diversen Mittelchen und Kistchen einzusammeln, müssen Sie in der Küche des Rasthofs zuerst die Eierbecher einpacken, die in der rechten, hinteren Ecke in einem Pappkarton stehen. Außerdem brauchen Sie das Körbchen, um Pilze und Beeren überhaupt sammeln zu können.

TIPP 3: Das Wasser finden Sie in Annekas Brunnen, Salz gibt es aus dem Salzstreuer im Restaurant. Für das Pilzgemisch brauchen Sie Eicheln aus der verfallenen Hütte, Beeren vom Wegesrand beim verlassenen Jeep, und die Pilze gibt's auf dem Pfad gegenüber des Brunnens. Für das Obst genügt es, wenn Sie eine Dose Stachelbeerensaft, einen Dose Birnensaft und zwei Dosen Brombeersaft mischen. Neben Conrads Zelt im Erdhaufen finden Sie eine Flasche Whiskey; der Alkohol ist aus Gerste gemacht. Sie werden kein Meereslebewesen finden, dafür aber ein Haarwasser, das den Duft einer frischen Meeresbrise verspricht. Das Öl finden Sie in der Garage der Raststätte.

TIPP 4: Wenn Sie die Opfer darbringen, müssen Sie eine bestimmte Reihenfolge einhalten, denn sonst verschwinden die Zutaten wieder und Sie müssen sie noch einmal sammeln. Bevor Sie also das Ritual starten, sollten Sie unbedingt einen Speicherstand anlegen, um sich später unnötige Rennerei zu ersparen. Und da die Gegenstände keine Beschreibungen haben, müssen Sie sich an den Farben orientieren. Beginnen Sie links mit Fisch (milchig-weiß). Gehen Sie nach rechts weiter. Es folgen Öl (schwarz), Pilze (grün), Getreide (gelb), Wasser (blau), Obst (rot) und Salz (weiß).

CHARAKTER-EIGENSCHAFTEN

Generäle

GoodCommander	Kommandanten-Fähigkeit
NaturalMilitarySkill	Kommandanten-Talent
EasternWarlord	Eroberer Khans
GoodAmbusher	Kommando-Fähigkeit bei Hinterhalten
GoodDefender	Kommando-Fähigkeit bei der Verteidigung
GoodAttacker	Kommando-Fähigkeit beim Angriff
GoodSiegeDefender	guter Verteidiger gegen Belagerung
GoodSiegeAttacker	guter Angreifer bei Belagerung
GoodInfantryGeneral	Kommando-Fähigkeit beim Kampf mit Infanterie
GoodCavalryGeneral	Kommando-Fähigkeit beim Kampf mit Kavallerie
GoodRiskyAttacker	Risikobereitschaft beim Angriff
StrategicSkill	Strategieverständnis
TacticalSkill	taktische Fähigkeit
RhetoricSkill	Redegewandheit
PoliticsSkill	Fähigkeit als Politiker
MathematicsSkill	mathematische Fähigkeit
LogisticalSkill	logistische Fähigkeit
BattleChivalry	Heiliger des Krieges
StrategyChivalry	Heiliger Herrscher
KindRuler	guter Herrscher
PublicFaith	frommer Herrscher
ReligionStarter	Grundüberzeugung beim Glauben
ReligiousActivity	religiöser Eifer
NaturalHereticSkill	Glaube an die eigene Wiedergeburt
TouchedByTheGods	Glaube an die eigene Nähe zu Gott
Brave	Tapferkeit
Feck	derbe Ausdrucksweise
LoyaltyStarter	Grundloyalität
Loyal	Loyalität
ContentGeneral	geehrter General
InspiringSpeaker	guter Redner
Intelligent	intelligent
Austere	hart
HaleAndHearty	gesund und munter
Energetic	energiegeladen
Drink	Säufer
Bloodthirsty	blutrünstig
GoodAdministrator	guter Verwalter
GoodTrader	Bereitschaft, den Handel in einer Siedlung zu unterstützen
Rabblerouser	Fähigkeit als Revolutionär
HighPersonalSecurity	hohe persönliche Sicherheit
AssassinMaster	Assasinen-Meister
SpyMaster	Spion-Meister
AssassinCatcher	Assassinen-Töter
CounterSpy	Spion-Töter
Xenophobia	Fremdenfeindlichkeit
Anger	Reizbarkeit
Genocide	Brutalität
FathersLegacy	Ehre wegen Vermächtnis
Handsome	Schönheit
Ugly	hässlich (auf Level 5 ausprobieren!)
Girls	Weiberheld
Berserker	aggressives Verhalten in der Schlacht
Upright	vertrauenswürdig
Disciplinarian	strenger Ausbilder
Just	gerecht

Admiräle

Sailor	Kommandanten-Fähigkeit

Prinzessinnen

GoodPrincess	Prinzessinnen-Fähigkeit
NaturalPrincess	Prinzessinnen-Talent
PrettyWoman	Schönheit
SpiritedWoman	Charisma
HumbleWoman	Respekt
BraveWoman	Mut

Spione

GoodSpy	Spionage-Fähigkeit
NaturalSpySkill	Spionage-Talent

Attentäter

GoodAssassin	Attentäter-Fähigkeit
NaturalAssassinSkill	Attentäter-Talent

Diplomaten

GoodDiplomat	Diplomaten-Fähigkeit
NaturalDiplomatSkill	Diplomaten-Talent

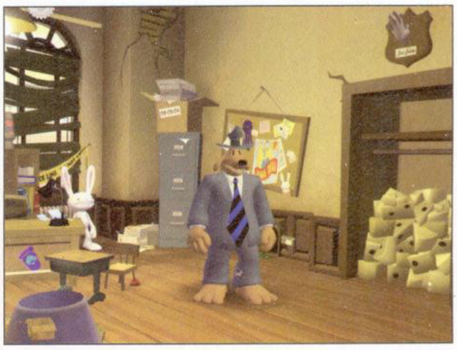
Priester

NaturalPriestSkill	Priester-Talent
PriestLevel	Kardinalswürde
StrongFaith	Glaubensstärke
Righteous	Reinheit
GoodDenouncer	Fähigkeit als Inquisitor
TheologiansGuildMember	Mitglied der Theologengilde
TheologiansGuildTrained	Ausbildung in der Theologengilde

Kaufleute

GoodMerchant	Händler-Fähigkeit
NaturalMerchantSkill	Händler-Talent
Monopolist	Erfahrung mit Marktmonopolen
MerchantsGuildMember	Mitglied der Kaufmannsgilde
MerchantsGuildTrained	Ausbildung in der Kaufmannsgilde

Sam & Max: Culture Shock



Erster Akt

Ziel: Holen Sie das Telefon zurück! Schnappen Sie sich den Boxhandschuh (am Fenster hinter Sam). Nehmen Sie die Bowlingkugel mit, die neben dem Rattenloch liegt. Öffnen Sie nun den Wandschrank. Holen Sie Ihre Knarre aus dem Inventar und schießen Sie auf den Käse. Sammeln Sie ein Stück Käse ein und legen Sie es neben das Rattenloch. Klicken Sie während des folgenden Gesprächs auf Max' Porträt. Stoßen Sie eine beliebige Drohung aus (die Ratte wird sich über Kopfweh beklagen). Klicken Sie nun auf Sams Porträt und erkundigen Sie sich nach den Kopfschmerzen der Ratte. Nun wird die Ratte ungewollt ihre Schwachstelle preisgeben. Klicken Sie wieder auf Max' Porträt, und lassen Sie ihn die Ratte zum Trocknen aufhängen. Benutzen Sie die Bürotür, um den Bildschirm nach dem Gespräch zu verlassen.

Zweiter Akt

Gehen Sie nach links und schnappen Sie sich die Farbsprühdose vom Auto hinter dem DeSoto. Setzen Sie sich in Freelance-Police-Streifenwagen und halten Sie wahllos Autofahrer an. Klicken Sie im Mini-Fahrspiel auf das Revolver-Icon und schießen Sie auf die Rücklichter eines Autos. Klicken Sie dann auf das Megaphon-Icon, um den Fahrer zum Anhalten zu bringen. Wenn der im Gespräch nach dem Grund fragt, wählen Sie natürlich das Rücklicht, das Sie selber zerschossen haben. Dafür kassieren Sie einen dicken Sack voll Geld. Jetzt können Sie das Minispiel beenden.

Gehen Sie nach rechts, am Büro vorbei und in den Kramladen. Dort sprechen Sie mit Bosco, dem Besitzer, und fragen ihn nach »Munchkin Terrorist« (dem Kind). Als nächstes wählen Sie den Satz »I've got it« und sagen Bosco, dass Sie etwas kaufen möchten. Fragen Sie ihn erst, was er hat, dann nach dem Gegenstand hinter der Theke (Tränengas). Schnappen Sie sich den Käse vom Tisch, der direkt neben der Theke steht. Dann gehen Sie nach links und benutzen den Waschraum des Ladens. Nun müssen Sie schnell den Käse im Korb des Kindes platzieren, bevor es das Klo wieder verlässt.

Danach verlassen auch Sie den Laden, gehen nach links am Büro vorbei und in Sybills Praxis. Nach dem Gespräch öffnen Sie die Schranktür und lassen so die echte Sybill heraus. Befragen Sie Sybill über die Anklagepunkte (»charges«) und danach, was Sam und Max tun können, um zu helfen.

Benutzen Sie nun schnell hintereinander die Tränengaswaffe und die Boxhandschuhe mit Peepers. In der folgenden Zwischensequenz erfahren Sie von einer Methode, um Hypnose zu »heilen«, verlassen Sie nach der Zwischensequenz Sybills Büro.

Kehren Sie zum Kramladen zurück und klicken Sie auf Whizzer, um ihn aufzuwecken. Danach verlassen Sie den Laden wieder. Benutzen Sie nun die Sprühfarbe mit dem Graffiti direkt neben dem Gebäude, in dem sich Ihr Büro befindet. Wenn Sie das Graffiti nicht gleich finden, ist es möglicherweise von der Treppe verdeckt. Danach geht's zurück ins Büro, wo Sie per Mausklick aus dem Fenster schauen müssen. Nehmen Sie nun die Bowlingkugel aus Ihrem Inventar und lassen Sie sie auf Specs Kopf fallen. Gehen Sie dann zurück auf die Straße und klicken Sie auf den bewusstlosen Spec, um ihn zu heilen.

Danach gibt's eine Verfolgungsjagd, bei der Sie einen Lieferwagen einholen müssen. Dafür müssen Sie einfach den Videos ausweichen, die der Fahrer nach Ihnen wirft. Wenn Sie nah genug dran sind, benutzen Sie Ihre Waffe, um die Reifen zu zerschießen.

Dritter Akt

Nehmen Sie das Aufnahmeformular neben dem Ticket-Schalter mit. Dann springen Sie in den DeSoto und fahren ins Büro zurück. Gehen Sie wieder zu Sybill und zeigen Sie ihr das Formular. Untersuchen Sie nun das Formular mit den Symptomen und merken Sie sich alle drei. Achtung: Die Symptome werden bei jedem Neustart des Spiels zufällig bestimmt! Reden Sie wieder mit Sybill und machen Sie den Tintenkleckstest. Antworten Sie auf fünf Fragen mit den Varianten, die dem ersten Symptom am nächsten kommen.

Wenn Sie alle richtig beantworten, wird Sybill das erste Symptom auf dem Formular abhaken. Im Assoziationstest müssen Sie eine gewalttätige Reaktion auf einen bestimmten Themenbereich zeigen. Sobald Sybill einen Begriff aus diesem Bereich nennt, müssen Sie Ihre Knarre ziehen und versuchen, auf Sybill zu schießen.

Bei der dritten Analyse muss Sam von Dingen träumen, die mit dem dritten Symptom in Beziehung stehen. Beispiel: Bei Angst vorm Altern wählen Sie die Geburtstagtorte. Bei Angst davor, die eigene Mutter zu heiraten, wählen Sie einen Hochzeitskuchen.

Verlassen Sie Sybills Büro und suchen Sie Bradys Versteck auf. Benutzen Sie das inzwischen ausgefüllte Symptom-Formular mit dem Lesegerät, um das rechte Tor zu öffnen.

Vierter Akt

Sobald Sie den Käse vom Tisch neben der Theke nehmen, landen Sie in einer Traumwelt. Stellen Sie sich hier unter Max' Kopf. Holen Sie jetzt Ihre Knarre raus und schießen Sie auf das Einbahnstraßenschild neben der offenen Bürotür. Ersetzen Sie nun Max' Kopf. Knipsen Sie dann den Ventilator mit dem Schalter neben dem Schild aus. Als nächstes greifen Sie sich den Kleiderbügel, der auf dem Fernseher liegt, öffnen den Schrank und benutzen schnell die Luftpumpe. Nach dem Gespräch mit Bosco gehen Sie zurück zu Sybill und bitten sie um Hilfe. Sie wird Sam ein Diagramm für einen Helm geben.

Verlassen Sie Sybills Büro und kehren Sie in Ihr eigenes zurück. Schnappen Sie sich den Kleiderbügel, verlassen Sie Ihr Büro und gehen Sie in den Laden. Dort geben Sie Bosco das Diagramm und den Bügel. Verlassen Sie das Geschäft und steigen Sie in den DeSoto.

Letzter Akt

Betreten Sie das Gebäude. Klicken Sie auf die Soda Poppers und wählen Sie die Option »Become ... Brady Culture«. Danach erscheint die »Worship«-Liste, wählen Sie den Punkt »Worship me«. Klicken Sie erneut auf die Soda Poppers und wählen Sie »attack me«.

Sascha Gliss

HELFEN SIE ANDEREN SPIELERN

Wenn Sie in einem Spiel auf ein Easteregg, Cheats oder einen tollen Trick gestoßen sind, dann teilen Sie Ihr Wissen der Welt mit. Schicken Sie uns einfach eine E-Mail an **tipps@pcpowerplay.de** oder veröffentlichen Sie Ihre Tipps einfach auf unserem interaktiven Online-Portal **www.cynamite.de**.

CYNAMITE.DE
my entertainment network

Alle aktuellen Film-Hits auf DVD

Lesen Sie, welche Scheiben zum Fest unter den Weihnachtsbaum gehören

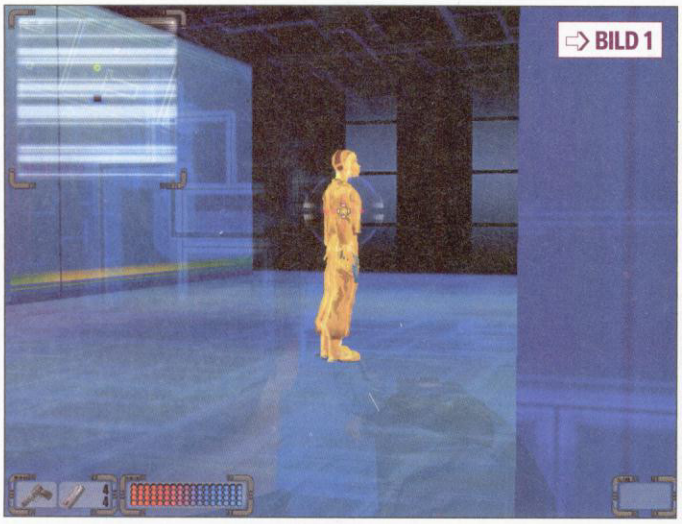
Kultig: TV-Serien fürs Heimkino

24 – Twenty Four, Firefly, Die Simpsons, Das A-Team, CSI und vieles mehr

Großer Hardware-Teil mit 18 Tests!

Unter der Lupe: DVD-Player, A/V-Receiver, Lautsprecher, LCD- und Plasma-TVs

DVD VISION ist eine registrierte Marke von CyPress www.cypress.de



VOLLVERSION

GORKY ZERO

Cole Sullivan begibt sich auf die Jagd nach wahnsinnigen Wissenschaftlern und gehirnlosen Zombies – begleiten Sie ihn dabei! Hier gibt's die Grundlagen für den erschlichenen Erfolg.

Was Sam Fisher und Solid Snake können, kann Cole Sullivan schon lange. Der Held aus Gorky 17 und Aurora Watching muss sich in unserer Vollversion in acht Missionen mit üblen Zombies, fiesen Wachmännern und einer machtgierigen Sekte herumschlagen. Wir geben Ihnen Tipps und Cheats, damit Sie den Kampf gegen das Böse erfolgreich bestehen.

TIPP 1: Die ersten Aufgaben des Tutorials sollten Sie unbedingt erledigen, denn die Iso-Ansicht, mit der Sie sich die meiste Zeit durch die Missionen bewegen, erschwert das Erfüllen Ihrer Aufträge und will geübt sein. Praktisch ist es da, dass Sie beim Schleichen in die Dritte-Person-Perspektive wechseln. Allerdings sind Sie dann nur sehr langsam unterwegs.
➪ BILD 1

TIPP 2: Schleichen ist die oberste Devise – und an die sollten Sie sich auch halten. Seien Sie lieber als lautloser Killer unterwegs, anstatt Ihren Auftrag auf Rambo-Manier zu erledigen. Trotzdem können Sie natürlich auch die Pistole zu Ihrer Lieblingswaffe erklären. Dann müssen Sie allerdings damit rechnen, dass Ihnen nach einem Schuss sämtliche Wachleute an den Backen kleben. Die erkennen Sie übrigens immer an den gelben Punkten auf Ihrem Radar, das stets eingeblendet ist.

TIPP 3: Sorgen Sie für Ablenkung, wenn Sie an einem Wachtrupp nicht ungesehen vorbeikommen. Oft stehen in den Levels Fässer herum, die mit explosivem Material gefüllt sind. Auch Gasflaschen finden sich in den verwinkelten Gängen. Ein Schuss auf die gefährlichen Flaschen und Fässer genügt, damit sie effektvoll in die Luft fliegen. Alle Wachmänner im näheren Umkreis sind zwar alarmiert, laufen aber zu den Überresten der explodierten Behälter – und Sie können hinter ihrem Rücken unbemerkt vorbei schleichen. Vorsicht ist trotzdem geboten: Die Wachen verlassen nur für einen kurzen Augenblick ihre Posten beziehungsweise ihre Patrouillenwege.
➪ BILD 2

TIPP 4: Wenn Sie doch von Schusswaffen Gebrauch machen sollten, dann zielen Sie genau. Nicht nur, um knappe Munition zu sparen: Wenn Cole Sullivan am Boden kauert, zielt er sehr viel genauer als im Stehen. Außerdem können Sie so auch die Schulteransicht verwenden, um präzise zu zielen und möglichst wenig Aufsehen zu erregen.
➪ BILD 3

TIPP 5: Ziehen Sie getötete Gegner möglichst in dunkle Kammern oder Ecken, denn andere Wachleute reagieren sehr schnell auf Leichen, die am Boden liegen. Wenn Sie den leblosen Körper verstecken, sparen Sie nicht nur Nerven, sondern auch Munition.

TIPP 6: Durchsuchen Sie jedes Ihrer Opfer! Die haben meistens nicht nur Munition und Waffen dabei, sondern auch Medi-Kits. Setzen Sie diese bei Schusswunden ruhig regelmäßig ein, denn Sie werden immer genügend neue Packungen finden, um Ihre Wunden zu versorgen.
➪ BILD 4

TIPP 7: Wenn Sie vor verschlossenen Türen stehen, brauchen Sie gar nicht erst Sprengladungen anzubringen, die helfen Ihnen nämlich nicht weiter. Dafür gibt es in der Nähe eines jeden verschlossenen Durchgangs einen weite-

ren Raum mit der Steuereinheit für die verriegelte Tür – ein Computer, den Sie hacken können, um Sicherheitscodes zu bekommen, Türen zu öffnen und geheime Informationen zu erhalten. Die Räume mit den Terminals erkennen Sie oft daran, dass sich auf Ihrem Radar in der oberen, linken Bildschirmecke die gelben Punkte der Wachmänner nicht bewegen. Denn das bedeutet, dass sie an einem Rechner sitzen. Wenn Sie die Wachmänner an den PCs ausgeschaltet und sich am System zu schaffen gemacht haben, dann warten Sie noch einen Moment, bevor Sie Ihre Jagd fortsetzen. Denn wenn Sie ein hohes Piepsen hören, steht in dem Raum noch ein zweiter Rechner, der Ihnen weiterhelfen kann. ⇨ **BILD 5**

TIPP 8: In regelmäßigen Abständen sind Kameras an den Wänden angebracht. Weichen Sie den Kameras aus, die allerdings in Ihrem Radar kaum dargestellt werden. Sie können sie nur daran erkennen, dass ein weißer Trichter von links nach rechts schwenkt – und wieder zurück. In der Nähe solcher Kameras gibt es meist einfach Umgehungswege – ein Haufen Kisten, die einen großen Teil der überwachten Fläche abschirmen. Ideal, um in einem günstigen Moment vorbeizuschleichen. Ausschalten können Sie die Kameras nicht.

Cheats

Für den Fall, dass selbst die größten Vorsichtsmaßnahmen Sie nicht weiterbringen, können Sie immer noch die folgenden Codes aktivieren, um Ihre Aufträge abzuschließen. Bedenken Sie aber, dass die Missionen nicht gewertet werden, sobald Sie Cheats verwenden.

Um die Zahlenkombinationen einzugeben, müssen Sie [N] drücken und Sullivans Taschen-Computer auswählen. Aktivieren Sie dann das Gerät. Drücken Sie [G] und [0] (Null), um die Cheat-Eingabe zu öffnen. Nun können Sie die Codes eingeben. Bestätigen Sie mit [Enter], und der ausgewählte Cheat tritt sofort in Kraft. Wenn Sie die Kombination noch mal eingeben, dann wird der entsprechende Cheat wieder deaktiviert. ⇨ **BILD 6**

⇨ **BILD 6**

CHEAT	WIRKUNG
0038	Sie bewegen sich immer leise
2352	Sie erhalten alle Waffen
2354	Sie machen mehr Schaden
2695	Sie erhalten unbegrenzte Munition
4003	Ihre Lebensenergie wird vollständig aufgefrischt
4616	Sie machen 100 Prozent Schaden
4828	Sie erhalten alle Minen und Bomben
4982	die Gegner hören Sie nicht
5332	Sie werden unverwundbar
6235	Medipacks haben die doppelte Wirkung
8216	Sie erhalten mehr Lebensenergie
8892	Sie sind unsichtbar
9123	Sie scannen und cracken schneller

Susanne Braun

VOLLVERSION

THE GREAT ESCAPE

Unsere zweite Vollversion schickt Sie in den Zweiten Weltkrieg. **Wir helfen Ihnen heile hindurch!**

The Great Escape beginnt gleich hektisch: Ihr Bomber steht unter Feuer, Sie müssen die Situation retten. Das werden Sie zwar nicht schaffen – aber wir zeigen Ihnen, wie Sie die ersten beiden Missionen trotzdem meistern.

Mission 1

TIPP 1: Schnappen Sie sich den Feuerlöscher auf der linken Seite des Flugzeugs, und löschen Sie die beiden Brandherde im Rumpf.

TIPP 2: Als Heckschütze sollen Sie die schnellen Feindjäger abschießen. Halten Sie beim Feuern das Fadenkreuz ein paar Millimeter vor die Flugrichtung der Feindmaschine.

TIPP 3: Sobald alle Jagdmaschinen abgeschossen sind, rennen Sie zurück Richtung Cockpit. Kurz davor steht links ein Kartentisch, darauf liegt ein Codebuch. Das benutzen Sie – dadurch verbrennt Ihr Held es automatisch mit seinem Feuerzeug.

TIPP 4: Schnell zurück zum Heck! Kurz vor der MG-Kanzel klemmt rechts ein Fallschirm an der Bordwand. Damit wieder gen Cockpit rennen – eine Zwischensequenz startet, Sie springen ab. Mitten in die Arme der Deutschen. ⇨ **BILD 1**

Mission 2

TIPP 5: Links um die Ecke wartet Ihr Offizier, der Ihnen einen Kompass gibt. Ihr nächster Kontaktmann, Big X, steht in der benachbarten Baracke (siehe Kompass).

TIPP 6: Achten Sie auf den einzelnen deutschen »Spürhund« und auf die Scheinwerferkegel! Bleiben Sie im Schatten, und schließen Sie in der Zielbaracke die Tür hinter sich. ... ⇨ **BILD 2**

TIPP 7: Big X schickt Sie zum Fälscher gleich neben ihm, der wiederum braucht deutsche Ausweispapiere von den ... Deutschen!

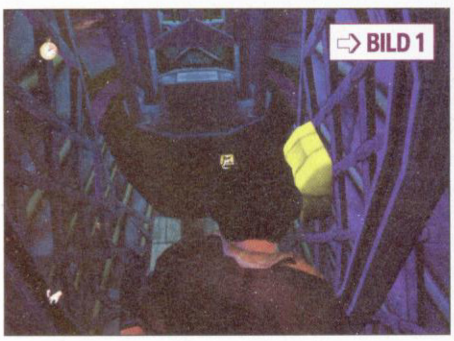
TIPP 8: Locken Sie den Spürhund herbei: Tür öffnen, etwas zurücktreten und warten, bis der Wachmann hereinkommt und Sie ermahnt. Sobald er sich umdreht und das Handsymbol erscheint, stellen Sie den Kerl ruhig.

TIPP 9: Auf dem Weg zur Wachhütte weichen Sie den Lichtkegeln aus. In der Hütte steht rechts ein Tisch, darauf liegen die Papiere (Zahnradsymbol erscheint). Einsammeln, Countdown startet.

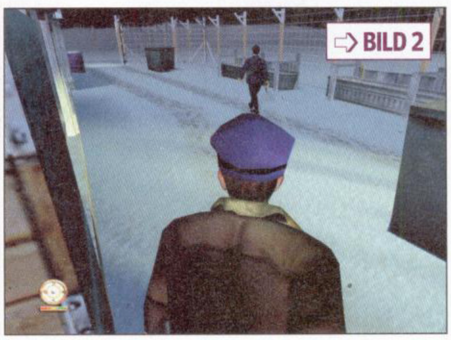
TIPP 10: Danach sollen Sie eine Schaufel holen (lehnt draußen an einem Zaunpfahl). Bei Ihrer Rückkehr steckt der Tunnelgräber schon im Loch, er braucht dann Holz.

TIPP 11: Wieder die Leiter hoch, an den Rand des Tunnellochs stellen und, wenn das Zahnradsymbol auftaucht, schnell die Bretter vor den Tunneleingang schieben! Wenn der zweite Spürhund weg ist, holen sie sich das Holz aus dem Schrank. Der Rest ist Formsache!

Martin Deppe



⇨ **BILD 1**



⇨ **BILD 2**

IL-2 STURMOVIK 1946

Hängen Sie häufiger am Fallschirm als am Heck Ihrer Gegner? Das muss nicht sein! Mit unseren Kampftaktiken schwingen Sie sich in Ubisofts Referenz-Simulation zum König der Lüfte auf.

So klappt's im Luftkampf: Unsere Tipps beziehen sich zwar auf **IL-2**, die meisten gelten aber für jede realistische Flugsimulation.

TIPP1: Die Vorbereitungen. Um möglichst viele Treffer zu landen, müssen Sie Ihr Ziel idealerweise genau am Konvergenzpunkt erwischen. Das ist der Punkt, an dem sich die Geschosse Ihrer MGs und Kanonen vor Ihrem Flugzeug kreuzen. Diese Distanz können Sie im Bewaffnungsschirm für Kanonen und MGs separat einstellen. Bei Jägern mit flügelmontierten Waffen (Spitfire, Corsair) spielt die Konvergenz eine größere Rolle als bei solchen, die die Kanonen im Rumpf tragen (Bf 109, Yak-9).

Grundsätzlich sollten Sie eine möglichst kurze Konvergenz einstellen (100 bis 200 Meter), wenn es gegen Jäger geht.
⇨ BILD 1

TIPP 2: Rangehen! Wie im echten Leben erreichen Sie die besten Ergebnisse, wenn Sie auf kürzeste Distanz schießen. Es ist sehr schwer, aus 50 Metern daneben zu ballern. Zum anderen ist die Streuung Ihrer Waffen bei kurzer Schussentfernung deutlich geringer, daher brennen Sie Ihrem Gegner so mehr Projektile auf den Pelz. Zudem bringen Sie auch mehr Bumms ins Ziel, da die kinetische Energie Ihrer Geschosse nach einigen hundert Metern Flug dramatisch abnimmt.

Als Daumenregel gilt: Gehen Sie so nah an einen Gegner ran, bis Sie Angst bekommen, ihn zu rammen – und dann gehen Sie noch ein Stück näher ran. Wenn Sie aus kürzester Entfernung treffen, reichen oft einige wenige 20mm-Granaten, um einen Jäger zu erledigen.

TIPP 3: Richtig treffen! Viele Flugzeuge haben realistisch modellierte Schwachstellen. So ist etwa der fliegende Panzer IL-2 selbst mit MGs zu bezwingen, wenn Sie den Ölkühler an der Unterseite des Rumpfs treffen. Das führt zwar nicht zum sofortigen Absturz, aber ein Ölleck legt den Motor der Sturmovik in Minuten lahm. Wenn Ihre Treffer sitzen, zieht die IL-2 eine feine Rauchfahne aus dem Kühler hinter sich her.

Bei leicht gepanzerten Fliegern oder solchen mit offenem Cockpit (I-16, Fiat G.50), sollten Sie keine Gnade kennen und auf den Piloten zielen. Halten Sie dafür ein wenig mehr vor, beobachten Sie die Einschläge der Kugeln und lassen Sie sie in Richtung Cockpit wandern.

Eine traditionelle Schwachstelle aller Kampfflugzeuge ist die Tragflächenwurzel, also die Stelle, an der Fläche und Rumpf zusammenkommen. Einige gezielte Treffer dorthin lassen bei den meisten Maschinen den Flügel abbrechen, besonders, wenn diese Maschine gerade ein hartes Manöver fliegt.

Wenig effektiv: von hinten aufs Leitwerk ballern. Das ist zwar relativ leicht zu treffen, allerdings schlagen Ihre Projektile dann weit weg von lebenswichtigen Systemen ein (Motor, Luftschraube, Cockpit). Egal, wohin Sie schießen: Halten Sie Ihre Kiste beim Feuern immer ruhig, damit Sie möglichst viele Treffer auf eine möglichst kleine Fläche bringen.
⇨ BILD 2

TIPP 4: Wer bremst, verliert! Jedes Mal, wenn Sie mit Ihrem Jäger eine Kurve fliegen, bremsen Sie die Kiste ab und verlieren Bewegungsenergie. Dieser Verlust ist umso höher, je härter Sie manövrieren. Ohne zu sehr ins Detail zu gehen: Das ist in etwa so, als ob Sie in einem Auto zu stark abbremsen, und damit Bewegungsenergie als Wärmeenergie an den Bremsen verpuffen lassen.

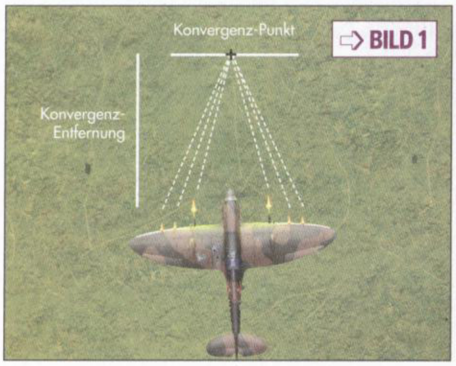
Die Lösung: Reißen Sie nicht unnötig am Steuerknüppel und fliegen Sie mit ruhiger Hand. Harte Manöver sollten Sie nur als allerletzten Ausweg einsetzen, etwa wenn Ihnen ein Feind im Nacken sitzt. Grundsätzlich gilt: Halten Sie Ihre Geschwindigkeit im Kampfgebiet immer so hoch wie möglich und fliegen Sie höher als die Gegner. So haben Sie die Initiative und können den Kampf steuern. Wer langsam ist und weniger Höhe hat, kann nur auf die Angriffe des Gegners reagieren.

TIPP 5: Erkenne Dich selbst! Wie in einem Rennspiel sollten Sie sich zunächst auf eine Jägermodellreihe konzentrieren und so lange mit ihr üben, bis Sie sich in diesen Maschinen sicher fühlen. Die Bf-109-Familie ist hierfür perfekt geeignet, da Sie von 1939 bis 1945 im Einsatz war und das aktuelle Modell immer zu den besten Jägern seiner Zeit zählt.

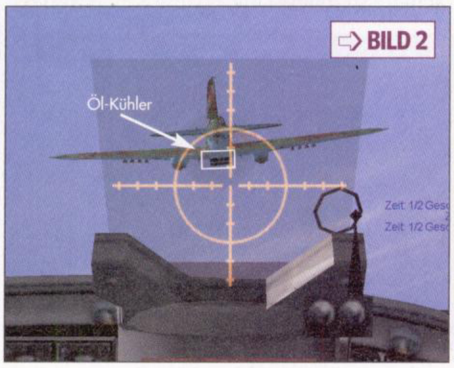
TIPP 6: Das richtige Werkzeug. Grundsätzlich gibt es zwei Arten von Flugmotoren in IL-2: wassergekühlte und luftgekühlte. Flüssigkeitsgekühlte Aggregate wie der DB 601 in der Bf 109 oder der Merlin der Spitfire sind unter Beschuss nicht annähernd so ausdauernd wie etwa der luftgekühlte BMW-Sternmotor der FW 190. Somit sind Maschinen mit Wasserkühlung eine schlechte Wahl, wenn es gegen Bomber mit starker Abwehrbewaffnung geht (B-17, B-24). Falls Sie doch mit einem solchen Jäger gegen schwere Bomber antreten, fliegen Sie Ihre Angriffe immer mit Höchstgeschwindigkeit, und halten Sie sich so kurz wie möglich in Reichweite der MG-Schützen auf.

Ebenfalls wirksam und historisch korrekt (aber zeitaufwändig): der Frontalangriff. Dafür überholen Sie die Bomberformation auf Parallelkurs, wenden etwa drei Kilometer vor und 500 Meter über ihr und gehen so auf direkten Kollisionskurs. Bei etwa 1.000 Metern Entfernung drücken Sie die Nase leicht runter und feuern von schräg oben einen langen Feuerstoß vor den Bomber. Bei etwa 200 Metern stellen Sie das Feuer ein, drücken die Nase weiter runter und tauchen im leichten Sturzflug unter der Formation weg. Das braucht Übung und schnelle Reaktionen, ist aber eine sehr sichere und effektive Methode, da die Bomber nach vorne meist nur schwach bewaffnet sind.
⇨ BILD 3

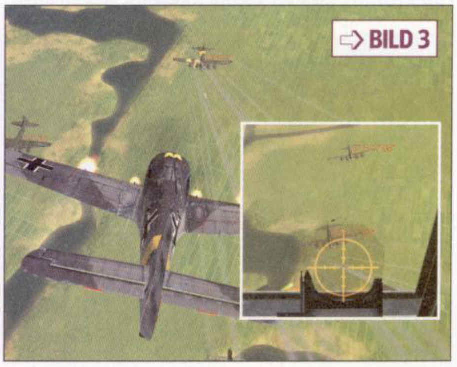
Sascha Gliss



⇨ BILD 1



⇨ BILD 2


⇨ BILD 3

Um bei Auswärtsspielen auf eine solide Unterstützung vertrauen zu können, sollten Sie sich regelmäßig um die **Vereinsfans** kümmern.

Intensives **Training** ist für den Fortschritt der Mannschaft unerlässlich. Allerdings sollten Sie es mit den Einheiten nicht übertreiben.

EISHOCKEYMANAGER 2007

Für Eisbären und solche, die es werden wollen: Tipps für Eishockeymanager 2007 direkt von Chefentwickler Werner Krahe. Da können selbst Profis noch den ein oder anderen Trick lernen.

Programm-Autor Werner Krahe gibt Ratschläge zum **Eishockey Manager 2007**.

Training

TIPP 1: Wichtig für die Entwicklung der Mannschaft ist ein ausgewogenes Training. Übungs-Einheiten, die zu häufig in einer Woche gemacht werden, wirken sich nicht weiter positiv aus. Eine Trainingseinheit mit einer Hauptwirkung auf eine Spielereigenschaft sollte nicht mehr als einmal pro Tag, nicht häufiger als sechs Mal pro Woche angesetzt werden.

Sonst wird das gesamte Training vom Team schnell als einseitig empfunden, und die Leistung sinkt. Zu diesen Einheiten gehören zum Beispiel: flache Schüsse, Nachschüsse, Penalty-Wettkampf, zwei Scheiben unter Kontrolle, Blockieren an der Bande, Durchsetzungsvermögen mit Torabschluss, Checking Blitz, Wer ist der Schnellste, Waldlauf, fünf gegen vier, Bully Wettkampf, Passen – Aufhalten.

TIPP 2: Trainingseinheiten mit zwei oder mehr Schwerpunkten können etwas häufiger angesetzt werden. Beispiele hierfür sind: Schussablenkung gegen Bullyschüsse, Aufhalten der Scheibe, Abfangen und Pass auf Spieler hinter Tor, Winkelverkürzung mit Schnur, Direktschüsse, Passen-Laufen-Zweikampf-Schuss, Steilpass.

TIPP 3: Das Alter spielt für den Trainingserfolg eine ganz erhebliche Rolle. Junge Spieler profitieren von einem guten Trainingsprogramm stärker als ältere. Ab zirka 30 Jahren besteht zusätzlich das Risiko, dass die Spieler hin und wieder an Stärke verlieren. Im echten Match wird jedoch ein erfahrener Spieler stets die konstantere Leistung erbringen.

TIPP 4: Wettkämpfe sind wichtig für die Spieler. Ein Spieler ohne Praxis wird das Training nicht mit Elan und Ehrgeiz absolvieren. Sorgen Sie also bei jungen Talenten dafür, dass sie ausreichend zum Einsatz kommen. Freundschaftsspiele können hier einen Beitrag leisten.

TIPP 5: Um Talente zu erkennen, sollten die Trainingsmeldungen genau studiert werden. Über gezieltes Einzeltraining kann anschließend versucht werden, ein Talent zu fördern. Ein talentierter Spieler wird sich etwas doppelt so schnell verbessern wie ein gleichaltriger Spieler ohne Talent in der trainierten Eigenschaft.

Bonussystem

TIPP 6: Das Bonussystem im **Eishockeymanager 2007** macht Auf- und Abwertungen der Stärke für den Manager sichtbar. Eingespielte Blöcke werden besser spielen als neu zusammen gesetzte Blöcke. Wenn Sie zwei Spieler für einen Block einkaufen, die auch im vorigen Verein gemeinsam spielten, fördert das auch die Eingespieltheit. Manchmal werden Sie feststellen, dass sich die Eingespieltheit auch nach langer Zeit nicht so recht einstellen will. In diesem Fall lohnt sich vielleicht eine Blockumstellung.

TIPP 7: Auch auf gesamter Teamebene gibt es ein Bonussystem. Hier ist es zum Beispiel entscheidend, ob sie gegen Ihren Angst- oder Lieblingsgegner spielen. Wenn Sie gute Siegesserien vorzuweisen haben, bekommen Sie einen Extrabonus; umgekehrt einen Abzug.

Jugendarbeit

TIPP 8: Investieren Sie rechtzeitig in ein gutes Jugendteam. Die Entwicklung dauert lang. Prüfen Sie daher früh, ab wann Sie Geld zur Verfügung stellen können. Parallel hierzu lohnt sich dann auch der Ausbau des Jugendzentrums in Ihrem Stadion. Dieses sorgt für einen zusätzlichen Anstieg der Stärke Ihrer Jugendspieler um 10 beziehungsweise 18 Prozent (Ausbau Level 2) in jedem Jahr der Spielerjugend.

TIPP 9: Sollten Sie mit einem kleineren Team begonnen und zunächst keine finanziellen Mittel für diesen Ausbau haben, empfiehlt sich der Abschluss eines Fördervertrages für Ihren Jugendspieler. Eventuell ist der Förderverein ja nach Ablauf an einer Verpflichtung interessiert. Alle Spieler mit Förderlizenz werden ebenfalls um 10 oder 18 Prozent verbessert.

TIPP 10: Wenn Sie sich eine leichte Schwächung Ihres Teams leisten können, sollten Sie Jugendspieler in Ligaspielen einsetzen, da Sie am Ende der Saison für jede Minute, die ein Jugendspieler auf dem Eis war, vom Verband eine Bonusprämie erhalten.

Werner Krahe

HARDWARE FÜR SPIELER

Im **redaktionseigenen Testlabor** stehen fünf Plattformen für Tests zur Verfügung.

Das 50.000€ teure **Monitor-Messgerät** deckt selbst kleinste Bildfehler auf.

LIEBE PC POWERPLAY-LESER,

Hardware im Wert von über 16.000 Euro verteilten sich in diesem Monat auf gerade mal einem Kubikmeter. dabei handelte sich aber nicht um Designer-veredelte Gold-Handys, sondern um sieben Spiele-Komplettrechner der Spitzenklasse. Auch bei dieser Spezies wechseln im Winter besonders viele Exemplare den Besitzer. Deshalb haben wir uns das aktuelle angebot mal etwas genauer angesehen und sagen Ihnen, bei welchem Anbieter Sie beruhigt das viele Geld in einen neuen Rechenknecht umtauchen können.

Wenn Sie gar nicht recht wissen, ob es überhaupt ein neuer PC sein muss oder auch eine Auffrischung des alten reicht, dann richten Sie Ihren Blick doch einfach ein paar Zentimeter weiter nach unten: Hier haben wir die häufigsten Fragen zum Thema Neukauf oder Aufrüstung zusammen gestellt.

SPECIAL AUFRÜSTEN ODER NEUKAUF?

Lässt sich der alte Rechner noch gezielt verbessern oder ist ein Neukauf unumgänglich? Wir haben die wichtigsten Fragen für Sie zusammengefasst.

CPU ODER GRAFIKKARTE TAUSCHEN

Ralph Maurer Mit meinem derzeitigen PC kann ich gerade noch so mithalten: Athlon XP 2800+ (Sockel A), Mainboard mit VIA-Chipsatz und eine Nvidia Geforce 6600 GT. Meine Idee wäre ein S939-Board von Asrock mit AGP-Port (Grafikkarte will ich behalten) und ein A64 X2 3800+ oder ein A64 4000+.

Dazu zwei Fragen: Müsste ich dazu mein Windows XP neu aufsetzen? Und wie groß wird die Rolle von Dual-Core-Prozessoren in Zukunft für Spiele sein?

PC POWERPLAY **Wir halten es für keine gute Idee, auf einen »halbtoten« Sockel wie den S939 umzurüsten. Zumal die Grafikkarte bei Ihnen das größere Problem ist. Eine sinnvolle Aufrüstung ohne Austausch aller Komponenten ist kaum möglich; am ehesten würde noch eine AGP-Grafikkarte vom Leistungsniveau einer Geforce 7600 GT etwas bringen.**

Dual Cores werden von den Entwicklern stetig besser unterstützt. Wir rechnen damit, dass in ungefähr einem Jahr ein DC-Prozessor weitaus mehr nutzt, als einfach nur ein paar MHz zu kompensieren. Und ob Sie Ihr Windows neu aufsetzen müssen, lässt sich schlecht sagen. Manchmal übersteht es den Chipsatzwechsel ohne Probleme und installiert lückenlos alle notwendigen Treiber, manchmal will es danach einfach nicht mehr (anständig) laufen, und eine Neuinstallation ist unumgänglich.

ATIS NEUER R600

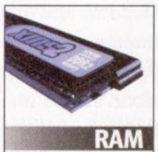
Max Peuker Bei mir steht der Umstieg auf einen neuen Rechner an. In diesem Zusammenhang habe ich eine Frage zur neuen Grafikkartengeneration von Ati: Wann soll der R600-Chip denn rauskommen?

PC POWERPLAY **Mehr als ein »Anfang 2007« ist Ati bzw. den Kartenherstellern bislang nicht zu entlocken. Man munkelt, dass die Einführung zum 30. Januar, also parallel zum Vista-Release, erfolgen soll. Ob es sich dabei nur um die Vorstellung oder auch um den Verkaufsstart handelt, ist ebenfalls noch nicht bekannt..**

7600 GS FÜR AGP

Lukas Höppner Für mein System möchte ich mir eine neue Grafikkarte zulegen, und zwar eine Geforce 7600 GS AGP. Bislang habe ich eine 5900 XT, einen A64 3000+ und 512 MB RAM. Würde sich das lohnen?

PC POWERPLAY **Für etwas betagtere, aber durchaus noch flotte Rechner ist die nur gut 100 Euro teure 7600 GS eine vortreffliche Wahl. Sie ist nicht nur schneller, sondern unterstützt im Gegensatz zur 5900 XT auch praktisch alle aktuellen Technologien zur Maximierung der Bildqualität. Allerdings kann es sein, dass bei prozessorlastigen Spielen der Leistungssprung nicht gerade gewaltig ausfällt.**



RAM AUFRÜSTEN

Daniel Andersen Ich würde gerne bei meinem PC mit einem Athlon XP 2800+ den Hauptspeicher von 512 MB auf 1 GB erweitern. Lohnt sich das? Brauche ich noch mal den gleichen wie bisher (DDR PC3200)? Ich will vor allem Anno 1701 spielen.

PC POWERPLAY **Das Aufrüsten auf 1 GB lohnt sich immer, denn mehr und mehr Spiele laufen erst damit richtig vernünftig. Dazu gehört auch Anno 1701. Mit 1 GB verkürzen sich die Ladezeiten erheblich, und Sie vermeiden Ruckel- und Stotterorgien. Für einen Dual-Channel-Betrieb sollte es im Idealfall ein identischer Riegel sein, ansonsten reicht ein gleich schneller – in diesem Falle also ein weiteres PC3200-Modul.**

Die Kompetenz-Allianz: PC PowerPlay und das Chip-Testcenter

Um Ihnen den besten Mix aus Redakteurs-Subjektivität und unbestechlichen Testcenter-Ergebnissen bieten zu können, kooperieren wir mit dem renommierten Chip-Testcenter in München. Dort sitzen sieben Redakteure am insgesamt 500.000 Euro teurem Mess-Equipment, um im Jahr rund 1.000 Produkte auf Herz und Transistor zu testen – auch auf unsere Vorgaben hin. Professioneller können Daten für eine Kaufentscheidung kaum ermittelt werden.

Doch nicht nur bei Chip, sondern auch im redaktionseigenen Labor wird viel Hardware unter die Lupe genommen. Dafür verwenden wir bei den Test-PCs nur edle, als Referenzen anerkannte Komponenten, etwa Mainboards von Asus und MSI, Netzteile von Enermax und Sharkoon, Speicher von Corsair, Kingston und TwinMOS, Festplatten von Western Digital und Samsung sowie Soundkarten von Creative.

Genau erklärt: Der PC PowerPlay **Hardware-Wertungskasten**

RADEON X1900 GT

Hersteller	Connect 3D
ca. Preis	280 Euro
Webseite	www.connect3d.de
Hersteller-Hotline	0214/87093-25 (0,12 €/min.)

EINZELWERTUNGEN

Leistung	(50%)	92
Bildqualität	(25%)	90
Technik	(15%)	82
Ausstattung	(10%)	68
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 10 (von 17 getesteten Karten über 250 Euro)

FAZIT

»Spitzenklasse-Leistungen zum passablen Preis: Die GT ist ein willkommener Neuzugang in der Radeon-X1900-Reihe.«

88

Das Testobjekt: Der exakte Name des Modells.

Allgemeine Angaben: Um welche Art von Gerät handelt es sich, wie teuer ist es, von wem kommt es und wo finde ich es im Internet.

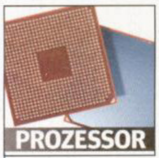
Einzelwertungen: So gut schlägt sich das getestete Gerät in den einzelnen Disziplinen, aufgeteilt in einer Skala von 0 bis 100 Punkten.

Preis/Leistung: Wie gut sind Qualität und Leistung in Relation zum Kaufpreis? Eine wichtige Angabe für all diejenigen, denen nicht unbedingt nur das Teuerste und Beste gut genug ist.

Bestenliste: So reiht sich das Gerät in die Liste der bisher getesteten Modelle einer Kategorie ein.

Fazit: Das Ergebnis des Tests nochmal in prägnanten Worten zusammengefasst.

Die Endwertung: Ergibt sich aus den Einzeldisziplinen, erfolgt unabhängig vom Kaufpreis.



Core 2 Duo im Technik-Check

David Stefanovic Ich will mir einen PC selbst zusammenbauen, habe dazu aber noch einige Fragen. Wie sind eigentlich die neuen Intel Core 2 Duo, konkret der E6600, in euren Technik-Checks einzusortieren? Bei 2.400 MHz? Oder gar bei 4.800 MHz wegen Dual Core? Oder berechnet man das völlig anders? Außerdem würde ich gerne noch wissen, ob es ein Problem ist, eine SATA2-Festplatte und ein IDE-Laufwerk gleichzeitig zu haben? Wo ist der Unterschied?

PC PowerPlay **Moderne Dual-Core-Prozessoren machen uns die Einordnung in den Technik-Check tatsächlich nicht leicht. Ins bisher gewohnte und von uns noch aufgeführte Schema der MHz-Zahlen passen sie nicht mehr gut rein. Vor allem die pfeilschnellen Core 2 Duos entziehen sich diesem System völlig. So ist das kleinste Modell, der E6300, nominell nur mit 1,83 GHz getaktet. Gedanklich können Sie ihn aber trotzdem oberhalb der 4.000-MHz-Grenze einsortieren. Die Core 2 Duos sind so schnell, dass sie für Technik-Checks derzeit praktisch noch keine Bedeutung haben.**

Der Unterschied zwischen IDE- und SATA-Laufwerken liegt zum einen rein mechanisch in den verschiedenen Anschlüssen und Kabeln; SATA ist hier ein deutlicher Fortschritt. In Sachen Leistung versprechen SATA/SATA2 bessere Datenübertragungsraten und vereinzelt auch niedrigere Zugriffszeiten. Sofern Ihr Mainboard jeweils passende Anschlüsse hat, können Sie beide Technologien problemlos parallel betreiben.

DirectX 10

André Jonetzko Derzeit spare ich auf einen neuen Rechner. Zum Thema DirectX-10-Grafikkarten habe ich eine Verständnisfrage: Sind diese ausschließlich Vista-kompatibel?

PC PowerPlay **Nein, sind sie nicht. DX10-Karten laufen auch unter DX9 und können somit auch unter Windows XP betrieben werden. Es fehlen dann allerdings die zusätzlichen Features von DirectX 10 bzw. vom Shader Model 4.0.**

Unterschied AGP zu PCIe

Daniel P. Woran erkennt man eigentlich die Unterschiede zwischen einem AGP- und einem PCIe-Steckplatz? Ich habe mir bei Ebay eine Geforce 7600 GT für PCIe gekauft, habe bislang aber eine Geforce 5200 für den AGP-Slot.

PC PowerPlay **Da haben Sie einen Fehlkauf gelandet. Bis auf ganz, ganz wenige Modelle (meist von Asrock) haben alle Boards entweder (!) einen AGP- oder einen PCIe-Steckplatz. Mal einfach so zu wechseln ist also nicht möglich, da beide zueinander inkompatibel sind.**

Erkennen kann man den jeweiligen Slot an der Beschriftung, besser aber an der Position relativ zu den normalen PCI-Steckplätzen. Der AGP-Slot ist relativ kurz und näher zur Boardmitte hingerückt, der PCIe-Steckplatz dagegen deutlich länger. Er ist auch anders positioniert und beginnt schon in etwa auf gleicher Höhe wie die klassischen PCI-Slots.

Aufrüsten oder Neukauf

Paul Sturm Ich weiß nicht, ob ich meinen PC aufrüsten oder lieber einen neuen kaufen soll. Die Komponenten: P4 3,0 GHz (S478), Asus P4P800-X, Radeon X850 XT und 1,5 GB RAM.

PC PowerPlay **Laufen die Spiele schon nicht mehr gut, oder soll aus reiner Gewohnheit ein schnellerer Rechner her? Gerade die Kombination aus X850 XT und satten 1,5 GB RAM gehört immer noch zur Oberklasse und sollte mit praktisch jedem Spiel prima zurechtkommen.**

Davon abgesehen ist bei Ihnen gezieltes Aufrüsten kaum möglich. Der Sockel ist veraltet und erlaubt keine nennenswerten CPU-Updates mehr. Es wären also zumindest schon mal eine neues Board und ein neuer Prozessor fällig, in deren Zuge auch Grafikkarte und RAM (wegen Umstieg auf PCIe und DDR2). Unser Ratschlag: Rechner entweder noch eine Weile behalten – oder verkaufen und als Anzahlung für einen neuen verwenden.

Schreiben Sie uns

Ihr Rechner will nicht mehr so recht? Sie kommen mit einer Technologie nicht so ganz klar? Oder haben einfach nur Tipps und Anregungen rund um den Bereich der PC-Hardware? Schreiben Sie uns!

CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay | Hardware
Max-Planck-Str. 13 | 97204 Höchberg

Oder schicken Sie eine E-Mail an
hardware@pcpowerplay.de
– wir freuen uns schon auf Ihre Fragen, Vorschläge oder sonstige Gedanken.

HARDWARE NEWS

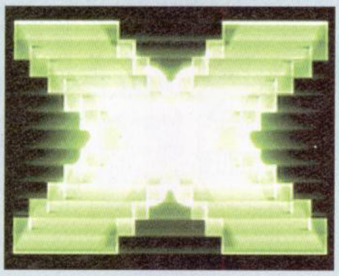
ATI R600

Grafik für DirectX 10

Mit dem **R600** läutet Ati seine DirectX-10-kompatible Grafikkartengeneration ein. Damit startet die frischgebackene AMD-Tochter die Verfolgung des ärgsten Konkurrenten Nvidia. Dieser hat mit der Geforce 8 bereits eine Karte im Angebot, welche die neuen Effekte beherrscht. Angeblich soll der neue Ati-Chip bis zu 2,0 GByte an GDDR4-Speicher unterstützen und über 500 Millionen Transistoren besitzen. Die Speicherschnittstelle soll bei 512 Bit liegen. Über Taktraten und einzelne Modelle ist hingegen bislang nichts bekannt.

Passend zum Start von **Windows Vista** und DirectX 10 sollen die ersten Karten mit dem R600 auf den Markt kommen. Eine offizielle Bestätigung seitens Ati sowie Details zu einzelenen Modellen stehen aber noch aus.

Hersteller: Ati | Termin: 20. Januar 2007



USB-RAKETENWERFER

Killerspiele – Jetzt wird aufgerüstet!

Originelles Weihnachtsgeschenk: Der **USB-Raketenwerfer** kann vor sich hin plätschernde Arbeitstage kräftig aufmöbeln. Platzieren Sie den Raketenwerfer (und für besonders schwere Fälle die **USB-Zirkuskanone**) auf Ihrem Schreibtisch. In einem Umkreis von zehn Metern verläuft Ihre Verteidigungslinie. Drei Raketen stehen zu Ihrer Verfügung. Die mitgelieferte Software erlaubt Ihnen die Justierung nach oben und unten, rechts und links.

Die weichen Raketen verletzen das Ziel nicht, zeigen aber ganz klar, wo die Grenze ist. Besonders alarmierend ist der Sound, mit dem ausgerichtet und gestartet wird. Das schreckt bereits die meisten potenziellen Gegner ab und erhöht den Spaßfaktor ganz deutlich. Freilich, ganz neu ist das Produkt nicht, dafür nun offiziell in Deutschland erhältlich. Infos: www.zweizwei.biz/lifestyle/usb_rocketlauncher.htm.

ART LEBEDEV OPTIMUS KEYBOARD

1.200 $ für OLED-Keyboard

Sie verkommt langsam, aber sicher zum Trauerspiel, die Geschichte um das revolutionäre **Optimus**-Keyboard des russischen Designers Artemy Lebedev. Nach wie vor genial ist das Konzept: Die Tasten sind in Wirklichkeit frei programmierbare OLED-Displays, auf denen sogar Videos abgespielt werden können. Satt der üblichen Tastenbezeichnung könnten in Spielen speziell angepasste Symbole, etwa für einzelne Waffen, angezeigt werden.

Nachdem das **Optimus** immer wieder verschoben wurde, folgt nun das doppelte Zurückrudern: Zum einen werden die Tasten nur schwarz-weiße Grafiken darstellen können. Zum anderen soll das Modell zumindest zum Verkaufsstart unfassbare 1.200 US-Dollar kosten. Vorbestellbar unter www.artlebedev.com, die Auslieferung erfolgt (voraussichtlich) allerdings erst im Mai. Ob sich die Tastatur angesichts dieser lächerlichen Preispolitik und der abgespeckten Features durchsetzen wird, erscheint höchst fraglich.

Hersteller: Art Lebedev
Termin: Mai 2007

SAPPHIRE RADEON X1950 PRO AGP

Grafik für alte Boards

Mit der Sapphire **Radeon X1950 Pro AGP** stellt Sapphire eine extrem leistungsstarke Grafikkarte für Besitzer von Mainboards mit dem mittlerweile in die Jahre gekommenen AGP-Port vor. Auf allen Mainboards wird der PCI-Express-Port verbaut. Mit 580 MHz Chip- und 1.400 MHz Speichertakt steht die Karte dem gleichnamigen PCIe-Modell technisch in nichts nach.

Auch die sonstigen technischen Eckdaten (36 Pixel-Shader, 256 Bit Speicheranbindung) sind mit dem PCIe-Pendant gleichauf. 512 MByte Speicher und ein HDCP-kompatibler TV-Ausgang runden das potente Paket ab. Damit sind aktuelle Spiele mit gesegnetem Hardware-Appetit kein Problem für die **X1950 Pro AGP**. Der Preis liegt bei verträglichen 230 Euro.

Hersteller: Sapphire | Termin: erhältlich

NVIDIA G84, G82

Günstige Karten für DirectX 10?

Obwohl Nvidia mit dem **G80** bereits einen DirectX-10-kompatiblen Chip im Angebot hat, berichten taiwanesische Grafikkartenhersteller bereits von Neuentwicklungen. Der Grund dafür soll in schwach anlaufenden Verkäufen der im oberen Preissegment angesiedelten **Geforce 8800 GTX** und **8800 GTS** liegen. Nvidia soll mit zwei neuen, vermutlich abgespeckten Chips auf diese Entwicklung reagieren – die auch auf günstigeren Karten zum Einsatz kommen könnten.

Das wäre eine erfreuliche Nachricht für alle, die gerne in den Genuss der DirectX-10-Effekte kommen möchten, aber nicht bereit sind, exorbitant hohe Summen in die Hardware zu investieren. Einzelheiten sind allerdings ebenso wenig bekannt wie ein definitiver Termin – Quellen in Asien sprechen vom Frühjahr 2007.

Hersteller: Nvidia | Termin: Frühjahr 2007

RAZER DEATHADDER

Maus mit Infrarot-Technologie

Nach **Boomslang**, **Diamondback**, **Copperhead** und **Krait** (allesamt technisch hervorragend) enthüllt Razer die neueste Spielermaus aus der kalifornischen Hardware-Küche. Die **Deathadder** ist der weltweit erste PC-Nager mit so genanntem 3G-Infarotsensor.

Laut Razer handelt es sich dabei um einen technischen Quantensprung: Im Vergleich zur gegenwärtigen Generation der optischen Technologie registriert der Infarotsensor selbst minimales Anheben der Maus. Dadurch soll das Problem des Nachziehens behoben werden.

Der Sensor schafft eine Auflösung von 1.800 Bildpunkten pro Zoll und hat eine Reaktionszeit von einer Millisekunde. Im Gegensatz zu herkömmlichen Razer-Modellen soll sich die Deathadder allein für Rechtshänder eignen. Einen Preis oder Termin hat Razer allerdings noch nicht genannt.

Hersteller: Razer
Termin: unbekannt

KURZ UND KNACKIG

Vista inkompatibel zu Nforce2?

Nvidia hat mitgeteilt, dass Windows Vista offiziell nicht mit Systemen mit dem in die Jahre gekommenen Nforce2-Chipsatz zusammenarbeitet. Ob Nvidia einen speziellen Vista-Treiber für die betagten Boards nachliefert, steht derzeit noch in den Sternen. Allerdings ist dies aber kein Grund zur Panik: Betaversionen von Vista ließen sich klaglos auf Nforce2-Systemen installieren. Bleibt abzuwarten, wie sich die fertige Version von Vista verhält.

Neue Soundkarten von Creative

Creative erweitert das Portfolio des Audigy-Nachfolgers X-Fi um drei neue Modelle für den PCI-Port. Alle unterstützen 7.1-Mehrkanalsound. Für das Topmodell **Xtreme Gamer – Fatal1ty Professional** muss erneut Profispieler-Legende Johnathan »Fatal1ty« Wendel als Werbeträger herhalten. Die Soundkarten kosten zwischen 70 und 100 Euro und unterscheiden sich in den Punkten Ausstattung und Anschlussmöglichkeiten voneinander.

E-Bug Wielander Heldenklinge | Wielander Morgenstern | Lahoo Core 2 Duo E6600

DIE GLORREICHEN SIEBEN

Weihnachtszeit, Komplettrechnerzeit: Wir testen sieben Spiele-PCs der gehobenen Preisklasse – und sagen Ihnen, worauf es ankommt und wann sich eher der Selbstbau lohnt.

Dass Komplettrechner ein Weihnachtsthema sind, liegt nicht allein an der dann lockerer sitzenden Geldbörse. Vielmehr kommen zum Jahresende hin gleich mehrere wichtige Faktoren zusammen. So überfluten im Zeitraum von Oktober bis Februar die Hersteller schon traditionell den Markt mit hochwertigen, hardwarehungrigen Spieleperlen. Und schließlich haben sich natürlich auch die Komponenten-Hersteller diesem Rhythmus angepasst und präsentieren im Herbst so manches attraktive Modell. Aktuell wäre da etwa das riesige Angebot an leistungsstarken Grafikkarten zwischen 150 und 250 Euro zu nennen.

Zeit des Umbruchs

Dazu kommt heuer eine ganz besondere Situation. Über Jahre hinweg war die Gesamtlage absolut stabil und nahezu unverändert. Wer einen guten Spiele-PC mit optimalem Preis-/Leistungsverhältnis wollte, kaufte sich ein AMD-Athlon-System inklusive schneller DX9-Grafikkarte und installiertem **Windows XP**. Diese Ära ist vorbei, wir befinden uns in einer Phase der Umbrüche.

Den Anfang machte zur Jahresmitte Intel. Da brachte die Firma mit dem **Core 2 Duo** eine Hammer-CPU auf den Markt, an der bei einer Neuanschaffung kein ernsthafter Spieler mehr vorbei kommt. Und Anfang 2007 läutet schließlich Microsoft mit **Windows Vista** eine neue Betriebssystem-Ära ein. Eine der für Spieler wichtigsten Änderungen ist das integrierte DirectX 10, was wiederum künftig den Hardwaremarkt enorm beeinflussen wird.

Genug spannende Gründe also, um anhand eines guten halben Dutzend PCs aktuelle Offerten unter die Lupe zu nehmen. Ein Eurolimit haben wir dabei nicht gesetzt. Dass das Preisniveau insgesamt sehr hoch angesetzt ist, liegt an den erwähnten Umwälzungen: Bei einem Spiele-PC will kaum noch einer was anderes als ein **Core 2 Duo**-System verkaufen. Zusammen mit einem anständigen Mainboard, dem nötigen DDR2-Speicher, einer vernünftigen Grafikkarte und Betriebssystem lässt sich damit kaum ein Rechner unter der 1.000-Euro-Grenze realisieren.

Preisverfall und Leistungsexplosion

Für den vierstelligen Betrag gibt es aber Leistung satt. Interessant ist in diesem Zusammenhang ein Blick in die Vergangenheit. Vor ziemlich genau einem Jahr hatten wir bereits einen großen Rechnertest; damals traten sechs Geräte der 1.500-Euro-Klasse an. Viele der damals oft verbauten Komponenten sind inzwischen kaum oder gar nicht mehr erhältlich. Ein exakter Vergleich mit der Gegenwart fällt also schwer. Nimmt man jedoch die günstigsten Preise vor dem Verschwinden bzw. die Preise leistungsmäßig vergleichbarer Komponenten, so würde der damalige 1.500-Euro-PC kaum noch 900 Euro kosten. Das entspricht einem Preisverfall von rund 40 Prozent. Dazu kommt, dass ein Rechner mit aktuellen 900-Euro-Komponenten nochmals schneller wäre. Es hat sich also wieder mal einiges getan in den letzten zwölf Monaten.

Alte Weisheiten

Dabei sind längst nicht alle Gerätekategorien gleichermaßen vom Preisverfall betroffen. Gehäuse, Netzteile und natürlich **Windows XP** sind recht preisstabil; bei Festplatten und DVD-Laufwerken liegen die Einsparungen im einstelligen Euro-Bereich. Und der Speicher ist seit etlichen Wochen sogar extrem teuer – vor einem Jahr kostete er auch nicht mehr. Der Fortschritt liegt also (und das ist trotz aller Umbrüche wahrlich nichts Neues) wie immer im Bereich von Prozessor und Grafikkarte. In dieser Weisheit liegt gleichzeitig ein wichtiger Kauftipp: Achten Sie bei Komplettangeboten vor allem auf CPU und Grafikkarte. Sie sind nicht nur für die Leistung des Rechners hauptverantwortlich, sondern bestimmen auch maßgebend, ob ein Angebot seinen Preis wert ist.

Die Testrechner

Bis auf den Shuttle-Barebone handelt es sich bei allen getesteten Modellen um typische »Händler-PCs«. Soll heißen, dass es weder Großserien-Rechner (z.B. von Dell)

INHALT

Die PCs im Einzeltest	Seite 134
Daten und Fakten	Seite 138
PC selber bauen: besser, billiger, beides?	Seite 140

NENOTEC SPEEDLINE INTEL CORE 2 DUO PC-KING GAMER NO. 1 V2 SHUTTLE P2 3700G ULTRAFORCE AEONFLOW CORE2 X68

noch starr konfigurierte Einzelmodelle (wie die **Machine from Hell**) sind. Unsere Test-PCs basieren zwar auf Basismodellen, können aber fast alle in einem bestimmten Rahmen vom Kunden frei konfiguriert werden.

Allen Anbietern ist dabei gemein, dass sie ihre PCs speziell auf die Bedürfnisse von Spielern hin anpassen. Das beschränkt sich bei weitem nicht auf die Verwendung besonders geeigneter Produkte bei den Schlüsselkomponenten CPU und Grafikkarte. Auch teure Mainboards, wattstarke Markennetzteile und besondere Sorgfalt bei der Kühler- und Lüfterbestückung deuten darauf hin, dass es sich um echte Profi-PCs handelt.

Nicht unerwähnt soll schließlich der Servicegedanke bleiben. Wer mit seinem ultrateuren Spiele-PC ein Problem hat, soll nicht bei teuren und trotzdem inkompetenten Hotlines in der Warteschleife rumhängen. Immer mehr Händler bieten deshalb zusätzliche Kontaktmöglichkeiten wie ICQ an, oder man wird sogar zurückgerufen. Hier die einzelnen Testsysteme in der Kurzvorstellung:

‣ E-Bug Wielander Heldenklinge/ Wielander Morgenstern

ca. 1.000 / 1.900 Euro

Mit malerischen Bezeichnungen aus der germanischen Heldensage und konsequent tiefschwarzen Gehäusen kommen die E-Bug-Rechner recht martialisch daher. Die Produkte sind in vier grundsätzliche Baureihen aufgeteilt (Mittelklasse, Oberklasse, Highend, Barebone). Pro Klasse gibt es zwar diverse fein abgestufte Varianten, diese lassen sich dafür vom Kunden nicht frei konfigurieren.

‣ Lahoo Core 2 Duo E6600

ca. 2.750 Euro

Lahoo fährt zweigleisig: Der PC-Shop ist sowohl bekannt für seine Billigsysteme als auch für das große Angebot superteurer Highend-PCs. Unser Test-PC gehört klar zur letzten Kategorie, läuft aber trotzdem nicht unter Lahoos neuem Spiele-PC-Label XMX, da die dort obligatorische Wasserkühlung fehlt. Der Kunde stellt sich auf der Webseite anhand nach der verwendeten CPU sortierten Basiskonfigurationen seinen Wunsch-PC zusammen. Als einziges Exemplar im Feld hat der Lahoo-PC übrigens keine spezielle Bezeichnung.

‣ Nenotec Speedline Intel Core 2 Duo

ca. 2.850 Euro

Nenotec gehört zusammen mit Ultraforce zu den Spezialanbietern, die sich ausschließlich auf leistungsstarke Spiele-PCs konzentrieren. Ein weiterer Schwerpunkt sind Wasserkühlungen; bei unserem rund 2.800 Euro teuren Testrechner setzt man jedoch auf herkömmliche Luftkühler. Der Bestellvorgang wird erleichtert durch die wenigen Ausgangskonfigurationen, die dafür nicht nur umfangreich auf-, sondern teilweise auch abrüstbar sind.

‣ PC-King Gamer No. 1 V2

ca. 1.550 Euro

Als Hersteller leistungsstarker Spiele-PCs mit ordentlichem Preis-Leistungs-Verhältnis hat sich PC-King einen guten Namen gemacht. Und so ist der uns zugeschickte Gamer No. 1 V2 mit 1.555 Euro denn auch das zweitbilligste Modell im Test. Wie unser Proband haben alle PC-King-Rechner eigene Bezeichnungen. Ähnlich wie bei Ultraforce ist die Konfiguration pro Modell erst mal fix und kann nur per Telefon individuell geändert werden.

‣ Shuttle P2 3700G

ca. 3.400 Euro

Shuttles P2 3700G ist der Exot unseres Testfeldes. Nicht nur wegen des Barebone-Formats, sondern auch, weil er als einziger direkt vom Hersteller kommt und somit kein klassischer Händler-PC ist. Dabei unterscheidet sich das Konzept gar nicht so großartig: Im Shuttle-Konfigurator stellen Sie sich ausgehend von diversen Basismodellen Ihr Wunschsystem zusammen und lassen sich anschließend von einem der knapp 20 über Deutschland verteilten »Systempartner« (sprich Händler) ein Angebot erstellen. Der liefert den PC dann auch aus und wickelt eventuelle Servicefälle ab.

‣ Ultraforce Aeonflow Core2 X68

ca. 3.400 Euro

Ultraforce gehört zu den Unternehmen, die sich auf Highend-Spielerechner spezialisiert haben und dabei stark auf Wasserkühlung setzen. Unser Exemplar war denn auch das einzige flüssigkeitsgekühlte Exemplar im Testfeld. Die Konfigurationsmöglichkeiten handhabt Ultraforce ungewöhnlich: Per Internet lassen sich nur wenige Dinge wie Gehäuse oder Betriebssystem ändern. Erst per Telefon kann man auch wichtige Dinge wie etwa die Grafikkarte dem persönlichen Geschmack anpassen.

Die Testmethoden

Die sieben Rechner mussten ein umfangreiches Testprogramm über sich ergehen lassen. Hauptsächlich interessierte uns natürlich, wie schnell sie sind, wofür die üblichen Spiele-Benchmarks zum Einsatz kamen. Gerade bei Komplettrechnern ist dabei nicht nur die absolute Leistung interessant, sondern auch ihre Relation zum verlangten Geld.

Da Spielen nicht immer alles ist, gingen wir mit Messtools auch der Performance einzelner Komponenten wie RAM oder Festplatte auf den Grund. Damit lassen sich nicht nur Gründe für eventuelle Benchmark-Schwächen entlarven. Die Messwerte geben auch Aufschluss über die alltägliche Arbeitsleistung.

Geräumig, leise, sparsam

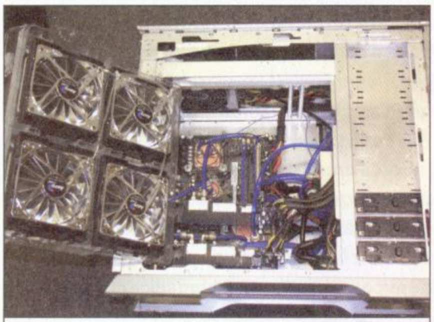
Per Schalldruckmessgerät gingen wir dem Lärm auf den Grund, den die PCs produzieren. Und ein Energiemonitor misst die Leistungsaufnahme eines Systems in Watt. Schließlich sind potente PCs nicht nur teuer in der Anschaffung, sondern können auch ordentlich die Stromrechnung belasten. Ansonsten flossen die üblichen PC-Kriterien in die Wertung ein: Wie gut ist er verarbeitet? Sind die Komponenten von hoher Qualität? Ist die Ausstattung bis ins Detail komplett und sinnvoll? All diese Aspekte fließen in die Gesamtwertung mit ein und ergeben schließlich die Endnote.

Mikkl Galuschka

DIE RECHNER IM **EINZELTEST**

Um mal einen Teil des Fazits gleich an den Anfang zu stellen: Noch nie lagen die Leistungen von Komplett-PCs auf einem so hohen Niveau. Wenn sechs der sieben Rechner eine der drei teuersten derzeit erhältlichen Spielegrafikkarten verbaut haben, ist das auch kein Wunder. Doch auch die allgemeine Qualität erreichte neue Höhen. Das mag man angesichts der verlangten Preise für selbstverständlich halten. Doch es ist schon erfreulich zu sehen, dass sich keiner der sieben Prüflinge wirklich grobe Schnitzer leistet. Worin sich der ein oder andere noch kleine Schwächen erlaubt oder sich vom Feld absetzen kann, erfahren Sie auf den folgenden vier Seiten.

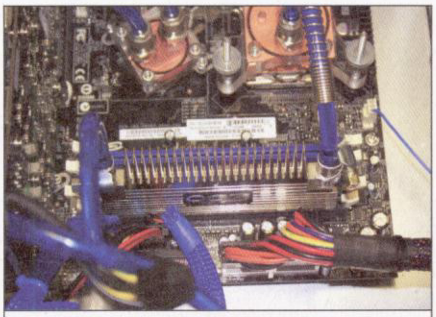
ULTRAFORCE **AEONFLOW CORE2 X68**



Luft und Wasser: Der Aeonflow fährt bei beiden **Kühlarten** das volle Programm.

Schon bei der Anlieferung sorgt der **Aeonflow** für tellergroße Augen: Ein zweites Paket ist noch größer als das des Rechners, die Abbildung darauf sieht verdächtig nach einer Hifi-Box aus. Doch dem Ultraforce liegt mitnichten ein besonders dickes Soundsystem bei; vielmehr handelt es sich um den »Kühlturm« (Reserator) der **Thermaltake Symphony**-Wasserkühlung. Nicht nur, dass der Rechner im Testfeld als einziger auf dieses Hochleistungs-Kühlprinzip setzt. Er macht das zudem mit einer beeindruckenden Konsequenz. Neben CPU, Grafikkarten, Mainboard-Chipsatz und Festplatten halten sogar die 500 Euro teuren OCZ-Module per Wasser ihre Temperaturen unter Kontrolle. Die **FlecXLC**-Riegel sind so neu, dass eines der vorgesehenen Module noch Probleme machte und der **X68** zum Test deshalb nur mit 1 GB RAM antrat. Verkauft wird er natürlich mit zweien; für die Messungen bekam er einen Aushilfsriegel verpasst.

Neben dem RAM steckt auch sonst größtenteils Hardware vom Feinsten und Teuersten im Rechner. So sorgen gleich zwei **8800 GTX** im SLI-Verbund für höchste Frameraten, der Prozessor **Intel E6600** wurde von 2,4 auf 3,0 GHz übertaktet. Und mit einem 750 Watt starken Silverstone-Netzteil und dem riesigen **Stacker 831**-Gehäuse kennt der **Aeonflow** weder Energie- noch Platzprobleme.



Spinnerei oder sinnvoller Trend? Selbst **RAM** lässt sich inzwischen wasserkühlen.

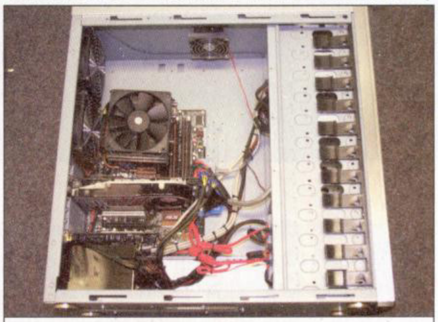
KÜHLER, SCHNELLER, TEURER

Im Test liegt der Rechner in fast jeder Beziehung eine Nasenlänge voraus. Mit der Kombination aus 3-GHz-**Core 2 Duo** und SLI-**8800 GTX** rennt er der Konkurrenz praktisch überall um das ein oder andere Frame davon. Dabei bleibt der Rechner wunderbar kühl und gehört auch zu den leisesten im Test. Allerdings nicht ganz so leise, wie man wegen der Wasserkühlung vielleicht hoffen könnte. Denn zusätzlich ist die Seitenwand mit vier Gehäuselüftern zugepflastert, die zusammen mit dem Netzteil für einigen (hörbaren) Wind sorgen.

Der **Ausgleichsbehälter** der Wasserkühlung wurde aufwändig ins Gehäuse eingepasst.

Alles in allem präsentiert sich der Aeonflow als ein etwas freakig wirkender, aber toller Traumrechner mit extremem Suchtpotenzial. Mit einem Preis von rund 3.600 Euro dürfte er für die meisten Spielefans aber ähnlich unerreichbar bleiben wie ein Ferrari für den normalsterblichen Autofahrer.

NENOTEC **SPEEDLINE INTEL CORE 2**



Im riesigen **Stacker-Gehäuse** bleibt noch viel Luft, das Netzteil ist hier unten montiert.

Nenotecs **Speedline**-PC steht ein wenig zwischen den Fronten: Vom Lahoo (und dem Rest) setzt er sich preislich ein gutes Stückchen nach oben ab. Gleichzeitig ist er kein Spezialist wie der Shuttle-Barebone und auch nicht so abgedreht wie der Ultraforce-Bolide. Der teuerste Normalo im Testfeld, sozusagen. Die größte Extravaganz leistet sich der **Speedline** bei der Festplattenbestückung. Ein Raid-Pärchen der exorbitant teuren **Western Digital Raptor** dient als Systemplatte, ein 500-GB-Monster als Datenhalde. Das Dreierpack schlägt alleine mit gut 450 Euro zu Buche – unserer Meinung nach kein ideal investiertes Geld, da sich der Aufwand nur sehr gering in der Spiele-Performance niederschlägt.

Die sonstige Bestückung ist gediegen, aber wenig sensationell. Details wie der **Thermalright SI-128**-Kühler mit regelbarem Papst-Lüfter oder das geräumige **Stacker**-Gehäuse zeugen allerdings vom hohen Nenotec-Sachverstand. Einen kleinen Aussetzer hatte der

AEONFLOW CORE2 X68

Hersteller		Ultraforce
ca. Preis		3.600 Euro
Webseite		www.ultraforce.de
Hersteller-Hotline		0800/227 779 9 (kostenlos)
EINZELWERTUNGEN		
Leistung	(30%)	92
Aufbau/Verarb.	(30%)	83
Komponenten	(20%)	92
Ausstattung	(20%)	89
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 1 (von 24 getesteten Komplett-PCs)

FAZIT

»Wer mal eben gut 3.500 Euro für einen PC locker machen kann, bekommt dafür bei Ultraforce eine absolute Wahnsinnsmaschine.«

89

SPEEDLINE CORE 2

Hersteller		Nenotec
ca. Preis		2.820 Euro
Webseite		www.nenotec.de
Hersteller-Hotline		02732/553 728 (Normaltarif)
EINZELWERTUNGEN		
Leistung	(30%)	89
Aufbau/Verarb.	(30%)	85
Komponenten	(20%)	88
Ausstattung	(20%)	87
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 2 (von 24 getesteten Komplett-PCs)

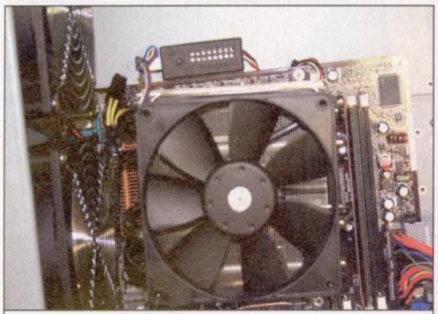
FAZIT

»Ein ausgezeichneter Rechner. Allerdings hätte es bei gleicher Leistung dem Preis zuliebe auch etwas weniger Festplatte getan.«

87

Genug der grauen Theorie, jetzt geht es ans Eingemachte: Auf den nächsten vier Seiten erfahren Sie alle Details zu unseren sieben Rechnern und wie sich die Hitech-Geräte im rauen Alltag bewährt haben.

nur bei der Wahl des Mainboards. Das **Asus P5W DH Deluxe** (i975X) ist zwar an sich exzellent, mit seinem Crossfire-tauglichen Chipsatz aber eine leichte Fehlbesetzung. Denn bei einem Kaufpreis von knapp 3.000 Euro sollte man davon ausgehen können, dass der Kunde auch noch irgendwann die 600 Euro für eine zweite **8800 GTX** ausgeben will.



Liebe zum Detail: Der **CPU-Lüfter** wurde mit einer Zalman-Fanmate-Regelung versehen.

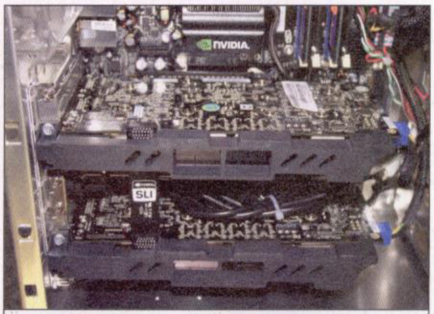
Zu wenig Grafik, zu viel Platte

Interessanterweise ist der **Speedline** im Testfeld der einzige, der auf eine einzelne **Geforce 8800 GTX** als Grafikkarte setzt. Leistungstechnisch kabbelte er sich damit permanent mit dem Lahoo um Platz zwei – mal war der eine vorne, mal der andere. Der Ultraforce-Rechner hingegen war unerreichbar und marschierte bei identischer CPU-Bestückung vorneweg. Das Preis-Leistungs-Verhältnis mag somit auf den ersten Blick ein wenig enttäuschend aussehen. Ohne den (konfigurierbaren) Festplatten-Overkill läge er aber in etwa auf Lahoo-Niveau. Das beruhigt, denn ansonsten hat man beim Nenotec wie bei kaum einem Konkurrenten das gute Gefühl, einen Rechner von echten Vollprofis gekauft zu haben.

Lahoo Core 2 Duo E6600

Aufgeräumt präsentiert sich der Lahoo-Rechner, für Festplatten ist noch viel Platz.

Lahoo steckt bei den relevanten Komponenten erfahrungsgemäß das maximale in seine Spielerechner, was aus dem Budget herauszuholen ist. Bei unserem Sample vor allem in die Grafikabteilung: Gleich zwei **Geforce 8800 GTS** sind trotz des stolzen Preises ein starkes Stück.



Der Lahoo hat gleich zwei Highend-Grafikkarten, dafür aber nur **Onboard-Sound**.

Im Gegensatz zum letztjährigen Testrechner muss die andere Peripherie trotzdem nicht darunter leiden. Hier kommen nur etablierte und teure Markenprodukte zum Einsatz, bemängeln können wir höchstens das Fehlen einer richtigen Soundkarte und die Wahl des CPU-Lüfters. Der **Thermaltake Golden Orb 2** macht seine Sache zwar ordentlich, angesichts des Gesamtpreises wäre ein noch leistungsstärkeres Modell aber nicht zuviel verlangt gewesen. Und das teure **Thermaltake Shark**-Gehäuse hat zwar einen durchdachten Innenaufbau, ist ansonsten aber weder besonders schön noch praktisch.

Doppeltes Flottchen

In Sachen Verarbeitung, Aufbau und Geräuschpegel reiht sich der Lahoo-Rechner nahtlos in das sehr hohe Niveau des Testfeldes ein. Performance-technisch schwankt er wegen seines SLI-Setups bei den erzielten Werten stärker als andere Rechner: Bei guter Unterstützung zieht er sogar am Nenotec vorbei, bei weniger guter reiht er sich irgendwo zwischen ihm und dem **Morgenstern** ein. Insgesamt also ein höchst attraktiver Rechner, wenngleich er sich nüchtern betrachtet ohne die zweite **GTS** sowohl preis- als auch leistungsmäßig kaum vom Wielander-Konkurrenten unterschieden würde.

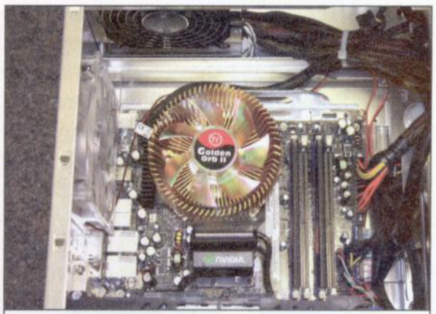
CORE 2 DUO E6600

Hersteller			Lahoo
ca. Preis			2.400 Euro
Webseite			www.lahoo.de
Hersteller-Hotline			01805/728 762 (Normaltarif)
EINZELWERTUNGEN			
Leistung	(30%)	■■■■■■■■■□	89
Aufbau/Verarb.	(30%)	■■■■■■■■□□	84
Komponenten	(20%)	■■■■■■■■■□	85
Ausstattung	(20%)	■■■■■■■■■□	88
Preis/Leistung			gut
Bestenliste			Platz 3 (von 24 getesteten Komplett-PCs)

FAZIT

»Mit seinem Highend-SLI-System ist der Lahoo-Rechner ein absoluter Framerate-Jäger zum dafür angemessenen Preis.«

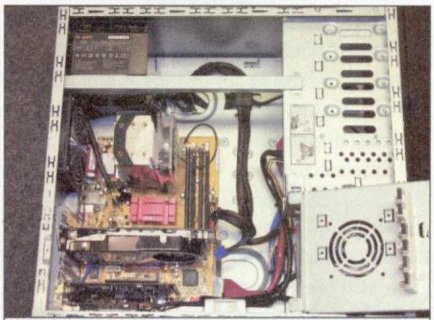
87



Der **Thermaltake-Kühler** verrichtet ordentliche Arbeit, gehört aber nicht zur Topklasse.

Ach ja, der Preis: Zum Testzeitpunkt wurde der Rechner noch nicht an Endkunden verkauft. Da bei der einen oder anderen Komponente Verfügbarkeit und Preisentwicklung schlecht vorhersehbar sind – etwa den beiden 8800ern – stand zum Redaktionsschluss der genaue Endpreis noch nicht fest. Laut Lahoo dürfte er zwischen 2.300 und gut 2.400 Euro liegen.

Wielander Morgenstern 1824N



Sieht billiger aus, als er ist: Im **Morgenstern** stecken durchwegs exzellente Komponenten.

1.900 Euro sind für einen PC verdammt viel Geld, in unserem Test markiert der Morgenstern damit aber gerade mal die untere Mittelklasse. Bei der Grobkonzeption ist er am ehesten mit dem **Gamer No.1** zu vergleichen:

WIELANDER MORGENSTERN

Hersteller			E-Bug
ca. Preis			1.900 Euro
Webseite			www.e-bug.de
Hersteller-Hotline			0900/131 061 6 (1,99 €/min.)
EINZELWERTUNGEN			
Leistung	(30%)	■■■■■■■■■□	87
Aufbau/Verarb.	(30%)	■■■■■■■■□□	84
Komponenten	(20%)	■■■■■■■■□□	84
Ausstattung	(20%)	■■■■■■■■■□	86
Preis/Leistung			gut
Bestenliste			Platz 4 (von 24 getesteten Komplett-PCs)

FAZIT

»Der Morgenstern ist lückenlos und praxisgerecht ausgestattet. Allerdings hätte es für den Preis schon eine GTX sein dürfen.«

85

Ebenfalls eine einzelne **Geforce 8800 GTS**, allerdings mit dem **Intel Core 2 Duo E6600** ein etwas schnellerer Prozessor. Ansonsten entspricht die Bestückung in etwa dem, was man sich in der 2.000-Euro-Klasse so ungefähr vorstellt. 2 GB hochwertiges DDR2/800-RAM aus Corsairs XMS-Serie, zwei 250-GB-Festplatten im Raid-Verbund und eine exzellente **Soundblaster X-Fi Xtreme Music** von Creative. Eher enttäuschend hingegen, dass sich gegenüber dem nur gut halb so teuren **Heldenklinge** weder beim verwendeten Mainboard noch dem CPU-Kühler etwas getan hat.

Im Morgenstern steckt »nur« eine **8800 GTS**, die aber auch Leistung im Überfluss bietet.

Ein PC für alle Fälle

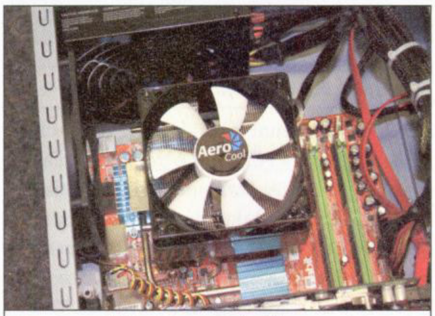
Mit seiner überzeugenden Rundum-Ausstattung präsentiert sich der Morgenstern als perfekter Allrounder. Ein echtes Geschwindigkeitsmonster ist er allerdings nicht: Gegenüber dem 350 Euro billigeren PC-King kann er sich nur aufgrund der schnelleren CPU minimal durchsetzen, dem 450 Euro teureren Lahoo muss er sich dank dessen SLI-Konfiguration aber klar geschlagen geben. Dafür hat der **E6600** in Verbindung mit dem Corsair-RAM noch einiges (Übertaktungs-)Potenzial nach oben, dank SLI-Board können sich extrem Leistungshungrige eine zweite **8800 GTS** dazu kaufen. In der Summe ist der **Morgenstern** somit ein attraktiver Rechner der 2.000-Euro-Klasse, ohne absolute Glanzlichter zu setzen.

PC-King Gamer No.1 V2

Im **Centurion 5**-Gehäuse ist mehr Platz, als das zierliche Äußere vermuten lässt.

PC-King scheint sich in der 1.500-Euro-Klasse besonders wohl zu fühlen. Schon mehrfach hatten wir King-PCs dieser Kategorie zum Test, und wiederum schickte man uns trotz fehlender Vorgaben ein Gerät zu diesem Preis. Die verlangten 1.555 Euro sind im Prinzip viel Geld, doch auch damit lässt sich nicht zaubern. Alleine für die **8800 GTS** geht fast ein Drittel des veranschlagten Budgets drauf.

Beim Rest setzte PC-King deshalb auf eine seiner Tugenden und wählte gezielt Komponenten mit besonders gutem Preis-Leistungs-Verhältnis aus. Etwa **Abits AB9**-Motherboard und das günstige LC-Power-Netzteil, wobei die dort aufgedruckten 700 Watt nicht allzu ernst genommen werden sollten. Oder das schon zum Markenzeichen gewordene **Centurion 5**-Gehäuse von Coolermaster. Diesmal in schickem Blau, der quietschgelbe Firmenaufkleber lässt sich zum Glück leicht entfernen.



Der neue **XFire**-Prozessorkühler von Aerocool arbeitet effizient und leise.

Viel Leistung fürs Geld

Abgesehen von der Grafikkarte versprühen die eingesetzten Komponenten wenig Glamour. Der **Intel E6400** ist der zweitlangsamste Prozessor im Test, von einem Raid-Verbund ist weit und breit nichts zu sehen, und die Speicherbausteine haben noch nicht mal bunte Kühlkörper! Dafür war vom gesparten Geld sogar noch eine **X-Fi Xtreme Music** drin.

In den Praxistests konnte der **Gamer No. 1** angesichts der übermächtigen Konkurrenz erwartungsgemäß wenig reißen. Auf die Preisklasse bezogen gab er jedoch eine Top-Vorstellung ab, und blieb nicht weit hinter dem immerhin mehr als 300 Euro teureren Morgenstern-Rechner zurück. Auch der Komfort kommt nicht zu kurz. Das **Centurion**-Gehäuse ist im alltäglichen Umgang eines der angenehmsten; auch über den Lautstärkepegel gibt es nichts Negatives zu berichten. Der Rechner an sich präsentiert sich sauber aufgebaut und tadellos eingerichtet. Falls gut 1.500 Euro Ihr absolutes Preislimit darstellen, ist der **Gamer No. 1 V2** ein heißer Tipp.

LC Power baut preiswert-gute Netzteile, übertreibt aber gerne bei den Wattangaben.

Gamer No. 1 V2

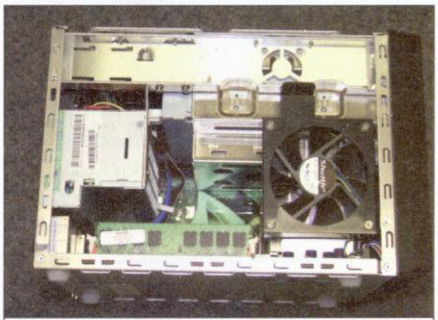
Hersteller			PC-King
ca. Preis			1.555 Euro
Webseite			www.pc-king.de
Hersteller-Hotline			0221/397 372 2 (Normaltarif)
Einzelwertungen			
Leistung	(30%)	■■■■■■■■■□	86
Aufbau/Verarb.	(30%)	■■■■■■■■■□	85
Komponenten	(20%)	■■■■■■■■□□	84
Ausstattung	(20%)	■■■■■■■■■□	85
Preis/Leistung			sehr gut
Bestenliste			Platz 5 (von 17 getesteten Komplett-PCs)

Fazit

»Das beste Preis-Leistungs-Verhältnis des Testfeldes. Sorgfältig zusammengestellt und aufgebaut – mehr braucht es nicht.«

85

Shuttle P2 3700G


Volle Hütte: Der **Aufbau** unterscheidet sich stark von üblichen Desktop-PCs.

Faszination Barebone: Trotz der winzigen Ausmaße des kleinen PC-Würfels steckt im **P2 3700G** von Shuttle nur allerfeinste Technik. Fast zumindest, denn anstatt der im Testfeld üblichen **Geforce 8800** hatte unser Exemplar »nur« das bisherige Spitzenmodell **Geforce 7950 GX2** verbaut. Künftig soll es den PC aber auch mit Nvidias aktueller Topkarte geben.

Angesichts der Abmessungen passt in den Barebone erstaunlich viel rein. So war das Testmuster mit gleich vier 1-GB-Riegeln RAM von TakeMS bestückt. Und das Shuttle-eigene Mainboard mit **i975X**-Chipsatz hat sogar zwei

P2 3700G

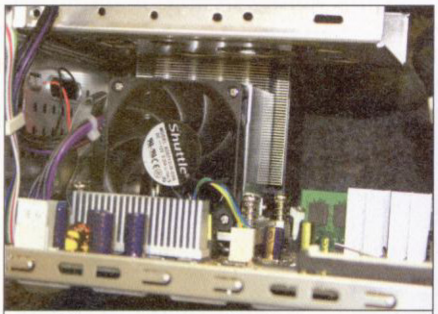
Hersteller			Shuttle
ca. Preis			3.400 Euro
Webseite			eu.shuttle.com
Hersteller-Hotline			0800/748 885 38 (kostenlos)
Einzelwertungen			
Leistung	(30%)	■■■■■■■■■□	87
Aufbau/Verarb.	(30%)	■■■■■■■■□□	79
Komponenten	(20%)	■■■■■■■■□□	82
Ausstattung	(20%)	■■■■■■■■■□	85
Preis/Leistung			ausreichend
Bestenliste			Platz 6 (von 24 getesteten Komplett-PCs)

Fazit

»Der Winzling kann selbst im Desktop-Feld bestens mithalten. Der deftige Barebone-Zuschlag dämpft allerdings die Freude.«

83

vollwertige PCIe-Steckplätze – hilft nur wenig, da es sich dabei um Crossfire-Technik für Ati-Grafikkarten handelt.



Der kleine **Heatpipe-Kühler** kommt mit Intels X6800 erstaunlich gut zurecht.

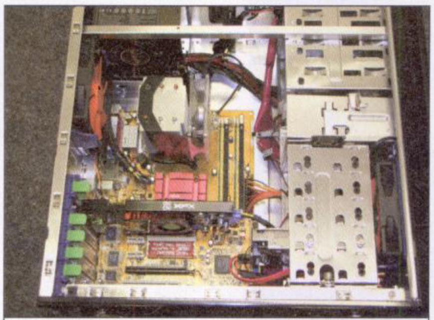
Bei der Läutstärkeentwicklung – immer ein heikles Thema bei Barebones – hat Shuttle dem ersten Anschein nach ganze Arbeit geleistet. Trotz der vielen kleinen Lüfter ist die Kiste selbst auf dem Windows-Desktop angenehm ruhig, nur die beiden Geforce-Lüfter röhren vernehmlich vor sich hin. Bei größerer Belastung dreht vor allem der 92er Prozessorlüfter ordentlich auf und »verhilft« im Verbund mit den 7950er-Propellern dem **P2 3700G** zum insgesamt lautesten und unangenehmsten Arbeitsgeräusch im Testfeld.

Eine 400-GB-Samsung ist verbaut, links davon passt noch eine zweite **Festplatte** rein.

Überteuerter LAN-Traum

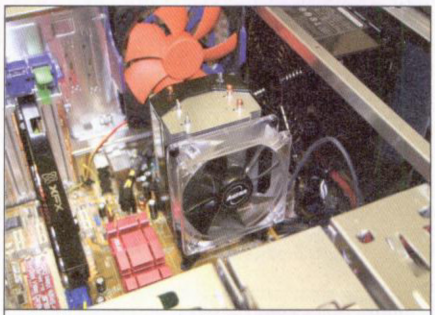
Dass Größe zumindest im PC-Bereich nichts mit Geschwindigkeit zu tun haben muss, haben Shuttle-Systeme schon oft genug bewiesen. Der **P2 3700G** bildet da keine Ausnahme und kann mit seinem **X6800 Extreme** und der **Geforce GX7950** sehr gut im Vorderfeld mithalten. Bis auf das Lautstärkenproblem also ein echtes Traumgerät für alle für LAN-Profis. Doch leider schlägt Shuttle beim Preis über die Stränge: 3.400 Euro sind maßlos überteuert. Schließlich stecken größtenteils handelsübliche Komponenten in diesem ansonsten faszinierenden kleinen Ding – siehe unseren Preis-Check auf Seite 140.

Wielander Heldenklinge 1613N



Gegenüber der Konkurrenz fällt der Heldenklinge vor allem bei der **Grafikkarte** ab.

Mit genau 999 Euro unterbietet der kleinere der beiden Wielander-Rechner als einziger die 1.000-Euro-Marke. Im Vergleich zum sonstigen Testfeld fast sowas wie ein Billigheimer. Dabei gehört der **Heldenklinge** klar zur Oberklasse der PC-Komplettsysteme, bei dessen Konzeption E-Bug nirgendwo übertriebenen Sparzwang erkennen ließ. Klar, eine **Geforce 7900 GS** zieht in Relation zur versammelten 8800er-Konkurrenz nicht die Wurst vom Brot. In Zusammenspiel mit dem **Intel E6300** ist der Rechner aber jedem aktuellen Spiel auch bei hohen Auflösungen und Detailstufen vollauf gewachsen und wird das auch in absehbarer Zeit noch bleiben. Falls doch mal mehr Power angesagt ist, hat zum einen der **Core 2 Duo** genug Übertaktungspotenzial, zum anderen lässt sich dank SLI-Board einfach eine zweite **Geforce 7900 GS** nachrüsten. Zweites, größeres Manko sind die nur 1 GB RAM im Vergleich zu den sonst im Testfeld üblichen 2 GB.



Idealbesetzung: Coolteks **Auras 775** ist ein exzellenter CPU-Kühler für günstige Systeme.

Zu viel des Guten

Im täglichen Umgang legt der Wielander ein angenehm-unauffälliges Benehmen an den Tag. Er ist sauber aufgebaut, der Betrieb klappt von Anfang an einwandfrei. Windows und Bios sind vorbildlich konfiguriert. Zwar gehört er wegen des Grafikkarten-Lüfters nicht zu den leisesten Exemplaren. Richtig störend ist das Betriebsgeräusch aber selbst auf Dauer nicht.

Auf der **Gehäuseoberseite** platzierte Buchsen für USB und Audio sind recht unpraktisch.

Der Rechner lässt nur selten den Wunsch nach einem teureren Exemplar aufkommen. Es wäre sogar noch ein besseres Preis-Leistungs-Gefüge drin gewesen: Ein 100-Euro-Gehäuse halten wir in der Preisklasse für ebenso überflüssig wie die Professional-Version von **Windows XP**. Das Geld wäre besser in 2 GB RAM oder eine stärkere Grafikkarte investiert gewesen. Dennoch ist der **Heldenklinge** für begrenzte Budgets ein hochattraktives Angebot.

Mikkl Galuschka

WIELANDER HELDENKLINGE

Hersteller			E-Bug
ca. Preis			1.000 Euro
Webseite			www.e-bug.de
Hersteller-Hotline			0900/131 061 6 (1,99 €/min.)
EINZELWERTUNGEN			
Leistung	(30%)	■■■■■■■■□□	78
Aufbau/Verarb.	(30%)	■■■■■■■■□□	84
Komponenten	(20%)	■■■■■■■■□□	82
Ausstattung	(20%)	■■■■■■■■□□	79
Preis/Leistung			gut
Bestenliste			Platz 8 (von 24 getesteten Komplett-PCs)

FAZIT

»Der Heldenklinge fällt preis- als auch leistungsmäßig stark gegenüber der Konkurrenz ab. Für knapp 1.000 Euro dennoch ein guter Kauf.« **81**

Fazit: Traumwelten

Der Test hat vor allem eines gezeigt: Wer viel Geld für einen Spiele-PC ausgeben will, findet in Deutschland genügend erstklassige Bezugsadressen. Die Zeiten untauglich zusammengestellter, liderlich zusammengebauter Rechner scheinen zumindest in diesem Sektor vorbei zu sein. Angesichts einer Preisspanne, die vom günstigsten bis zum teuersten Rechner den Faktor 3,5 ausmacht, bleibt aber die Frage nach dem idealen Preis-Leistungs-Verhältnis. Grundsätzlich gehören in ein Spitzengerät derzeit ein Intel Core 2 Duo, eine Geforce 8800 und 2 GB RAM. Je nach den verwendeten Varianten sind solche Konfigurationen ab rund 1.400 Euro machbar, Rechner mit X6800 und Geforce 8800 GTX kommen auf mindestens einen Tausender mehr. Alles darüber ist im Prinzip unnötig – kann aber absolut faszinierend sein, wie etwa der Ultraforce-Rechner mit seinem durchgehend wassergekühlten Extrem-Komponenten beweist.

DATEN UND FAKTEN

CYNAMITE.DE
my entertainment network
Weitere Daten
auf www.cynamite.de

Hersteller	E-BUG WIELANDER	E-BUG WIELANDER	LAHOO
Modell	**HELDENKLINGE 1613N**	**MORGENSTERN 1824N**	**CORE 2 DUO E6600**
Preis ca.	1.000 Euro	1.900 Euro	2.400 Euro
Internet	www.e-bug.de	www.e-bug.de	www.lahoo.de
Telefon	0180/531 061 6	0180/531 061 6	04465/944 0
Prozessor	Intel Core 2 Duo E6300	Intel Core 2 Duo E6600	Intel Core 2 Duo E6600
Prozessortakt	2x 1,86 GHz (Standard)	2x 2,40 GHz (Standard)	2x 2,40 GHz (Standard)
Mainboard	Asus P5N SLI	Asus P5N SLI	EVGA i680 Sli
Chipsatz	Nvidia nForce 570 SLI IE	Nvidia nForce 570 SLI IE	Nvidia i680 Sli
Speicher	2x 512 MB Corsair Value Select	2x 1 GB Corsair XMS2	2x 1 GB Corsair XMS2
Speicherart	DDR2/533, CL4	DDR2/800, CL5	DDR2/800, CL5
Grafikkarte	XFX 7900GS 480M	XFX Geforce 8800 GTS	2x Leadtek PX8800 GTS TDH (SLI)
Chip	Geforce 7900 GS	Geforce 8800 GTS	Geforce 8800 GTS
Festplatte	Western Digital Barracuda 7200.9	Western Digital Barracuda 7200.10 (2 Stück)	Western Digital WD3200JS
Größe	250 GB	2x 250 GB	320 GB
DVD-Brenner	Samsung SH-S182M	Samsung SH-S182M	LiteOn SHM-165H6S
zusätzliches DVD-Laufwerk	keines	keines	keines
Floppy/Kartenleser	nein/nein	ja/nein	nein/nein
Soundkarte	Onboard (ADI 1986A)	Creative X-Fi Xtreme Music	Onboard (Realtek Azalia)
CPU-Kühler	Cooltek Auras 775	Cooltek Auras 775	Thermaltake Golden Orb 2
Gehäuse	Thermaltake Tsunami	Silverstone Temjin TJ05	Thermaltake Shark
Netzteil	BeQuiet! Straight Power	BeQuiet! Straight Power	BeQuiet! Straight Power
Leistung nom.	450 Watt	600 Watt	600 Watt
Betriebssystem	XP Professional	XP Professional	XP Professional
Vista-Upgrade	Ja	Ja	Ja
Garantie/Gewährleistung	2 Jahre Vorort-Abholservice	2 Jahre Vorort-Abholservice	2 Jahre Bring-In-Service
EINZELWERTUNGEN			
Leistung (30%)	78	87	89
Aufbau/Verarbeitung (30%)	84	84	84
Komponenten (20%)	82	84	85
Ausstattung (20%)	79	86	88
WERTUNG	**81**	**85**	**87**

Nachfolgend finden Sie die genaue Konfiguration und die verbaute Hard- und Software aller sieben Rechner im Detail aufgelistet. Dazu alle wichtigen Daten, Fakten und Wertungen im Überblick.

NENOTEC SPEEDLINE INTEL CORE 2	PC-KING GAMER NO. 1 V2	SHUTTLE P2 3700G	ULTRAFORCE AEONFLOW CORE2 X68
2.820 Euro	1.550 Euro	3.400 Euro	3.400 Euro
www.nenotec.de	www.pc-king.de	eu.shuttle.com/de	www.ultraforce.de
02732/553 728	02241/397 370	04121/476 860	0800/227 779 9
Intel Core 2 Duo E6600	Intel Core 2 Duo E6400	Intel Core 2 Extreme X6800	Intel Core 2 Duo E6600
2x 3,00 GHz (übertaktet)	2x 2,13 GHz (Standard)	2x 2,93 GHz (Standard)	2x 3,00 GHz (übertaktet)
Asus P5W DH Deluxe	Abit AB9	Shuttle-eigen	EVGA i680 Sli
Intel i975X	Intel P965	Intel i975X	Nvidia i680 Sli
2x 1 GB Corsair XMS2	2x 1 GB Kingston Value	4x 1 GB TakeMS	2x 1 GB OCZ FlexXLC
DDR2/800, CL4	DDR2/667, CL5	DDR2/667, CL5	DDR2/1150, CL5
Leadtek PX8800 GTX TDH	Asus EN8800 GTS	Geforce 7950 GX2	2x Point of View Geforce 8800 GTX (SLI)
Geforce 8800 GTX	Geforce 8800 GTS	Geforce 7950 GX2	Geforce 8800 GTX
Western Digital Raptor WD740ADFD (2 Stück), Western Digital 500 KS	Samsung HD300LJ	Samsung HD401LJ	Western Digital Barracuda 7200.10 (2 Stück)
2x 74 GB, 500 GB	300 GB	400 GB	2x 250 GB
LG GSA-H22L	Samsung SH-S183A	Shuttle-eigen	Samsung SH-S183A
LG GDR-8164B	Samsung SH-D163A	keines	keines
ja/nein	nein/nein	nein/nein	nein/nein
Creative X-Fi Xtreme Music	Creative X-Fi Xtreme Music	Onboard	Onboard (Realtek Azalia)
Thermalright SI-128	Aerocool X-Fire	Shuttle-eigen	Thermaltake Symphony (Wasserkühlung)
Coolermaster Stacker 810	Coolermaster Centurion 5	SD37P2	Coolermaster Stacker 831
BeQuiet! Straight Power	LC-Power8700 V2.2	Shuttle-eigen	Silverstone ST75F
550 Watt	700 Watt	400 Watt	750 Watt
gegen Aufpreis	XP Home	XP Professional	gegen Aufpreis
	Ja	Ja	
2 Jahre Vorort-Abholservice	2 Jahre Bring-In-Service	2 Jahre Vorort-Abholservice	5 Jahre Vorort-Abholservice
89	86	87	92
85	85	79	83
88	84	82	92
87	85	85	89
87	**85**	**83**	**89**

PC SELBER BAUEN BESSER, BILLIGER, BEIDES?

Leistung haben unsere getesteten PCs alle ohne Ende. **Bleibt dennoch die Frage, ob sie das verlangte Geld auch wert sind** – wir haben sie mit identischen Einzelkomponenten virtuell nachgebaut.

Wenn ein neuer PC ansteht, dreht sich immer wieder alles um die Frage »Komplettrechner kaufen oder selber bauen?« Der Eigenbau kann sich besonders unter zwei Aspekten lohnen: bessere Qualität als ein Fertig-PC und/oder niedrigerer Preis. An den sachlichen Eigenschaften, das hat unser Test gezeigt, lässt sich zumindest beim individuellen Rechner vom Spezialisten wenig kritisieren.

Bleibt also der Preis. Wir haben die Probe aufs Exempel gemacht und unsere Testrechner mit möglichst identischen Komponenten virtuell nachgebaut. Das Ergebnis des Preisvergleichs finden wir interessant: Rein finanziell lohnt sich der Eigenbau so gut wie immer.

▸ E-Bug Wielander Heldenklinge

Komplett-Preis:	**999 Euro**
Eigenbau-Preis:	**ca. 970 Euro**

Trotz des knapp kalkulierten Preises sind die Teile der **Heldenklinge** einzeln ein paar Euro günstiger zu bekommen. Wenn man nicht gerade riesigen Spaß am Selberbau hat, lohnt es sich aber kaum; die Nachteile und den Aufwand machen sie nicht wett. Etwas anders sieht es schon aus, wenn man an den richtigen Stellen spart: Gehäuse (100 Euro) und Netzteil (70 Euro) fallen für einen Rechner dieser Preisklasse arg teuer aus, die Pro-Version von **Windows XP** ist unnötig. Mit günstigeren Alternativen lassen sich rund 80 bis 100 Euro sparen, ein identisch schneller Eigenbau-PC fällt dadurch unter die 900-Euro-Grenze. Dennoch geht das Angebot von E-Bug voll in Ordnung.

▸ PC-King Gamer No. 1

Komplett-Preis:	**1.555 Euro**
Eigenbau-Preis:	**1.585 Euro**

Vorbildlich: Bei PC-King bedeutet ein Komplett-PC auch tatsächlich eine Ersparnis gegenüber einzeln zusammengekauften Komponenten. Deren Preise beziehen sich ebenfalls auf den PC-King-Shop. Da der nicht zu den billigsten gehört, würde sich woanders ein identischer PC schon für rund 1.520 Euro zusammenbauen lassen. Der Unterschied ist allerdings immer noch sehr gering und damit kaum lohnenswert. Da der **Gamer No. 1** zudem mit Bedacht zusammengestellt wurde, lassen sich ohne Einbußen bei Leistung oder Qualität auch keine nennenswerten Einsparungen mehr erreichen. Das ergibt für die Preiswürdigkeit ein glattes »sehr gut«.

▸ E-Bug Wielander Morgenstern

Komplett-Preis:	**1.899 Euro**
Eigenbau-Preis:	**ca. 1.760 Euro**

Beim teureren der beiden E-Bug-Systeme ist der Unterschied zwischen Kauf-PC und Eigenbau schon größer – bei absolut identischen Komponenten. Mit ein paar Einsparungen – Potenzial dazu bieten z.B. erneut das teure Gehäuse und **XP Professional** – ist man schnell bei einem Unterschied von über 150 Euro. Jedem halbwegs ambitionierten PC-Bauer dürfte das genug sein, zumal im **Morgenstern** keine besonderen Einbau-Kabinettstückchen stecken. Alle anderen erfreuen sich am gesparten Aufwand und einem gerade noch als »gut« durchgehenden Preis-Leistungs-Angebot.

▸ Lahoo Core 2 Duo E6600

Komplett-Preis:	**ca. 2.350 Euro**
Eigenbau-Preis:	**ca. 2.240 Euro**

Beim Lahoo würden die einzelnen Komponenten ebenfalls weniger als der Komplettrechner kosten. Angesichts des Gesamtpreises ist der Unterschied aber nicht besonders groß, außerdem liefert Lahoo noch ein umfangreiches, hier nicht mit einberechnetes Softwarepaket von Ashampoo mit. Und schließlich muss man als Selbstbauer erst mal irgendwo gleich zwei **Geforce 8800 GTS** herbekommen. Der geforderte Preis ist somit berechtigt, da sich das Einsparpotenzial auch in Grenzen hält. Uns fällt da vor allem das extrem teure **Nforce 680i**-Mainboard von EVGA ein.

▸ Nenotec Speedline Intel Core 2 Duo

Komplett-Preis:	**2.820 Euro**
Eigenbau-Preis:	**ca. 2.480 Euro**

Relativ schwer fällt die Bewertung der preislichen Attraktivität beim Nenotec-Rechner. Schon die mitgelieferten, seitenlangen Testprotokolle zeigen, dass hier weitaus mehr gemacht wird als einfach nur die Einzelteile eines PCs zusammenzubauen. Unter anderem eben auch das Hochtakten des **E6600** von 2,4 auf 3,0 GHz. Dafür werden immerhin 200 Euro veranschlagt, was geübte Übertakter aber auch für praktisch umsonst schaffen. Aber selbst mit den angerechneten 200 Euro kommen wir nur auf knapp 2.500 Euro, was zu den über 2.820 Euro des Komplett-PCs ein gehöriger Unterschied ist. Exklusivität samt Rundum-sorglos-Paket kostet eben; reine Geschwindigkeit bekommt man selbst billiger hin.

▸ Shuttle P2 3700G

Komplett-Preis:	**3.395 Euro**
Eigenbau-Preis:	**ca. 2.500 Euro**

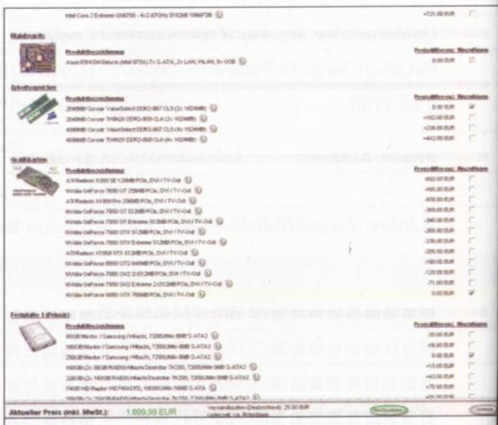
Shuttle geht beim **P2 3700G** preislich in die Vollen: Entweder ist das eine Art Luxuszuschlag für das kleine Kraftwürfelchen. Oder man geht davon aus, dass sich keiner so einfach an den kompletten Aufbau eines Barebones traut. Dabei ist alles, was nicht bereits in die rund 450 Euro teure Basis **SD37P2** integriert ist, mit herkömmlichen Komponenten aufrüstbar. Und so kommt der Barebone-Eigenbau mit rund 2.500 Euro fast einen kompletten Tausender billiger!

▸ Ultraforce Aeonflow Core2 X68

Komplett-Peis:	**ca. 3.600 Euro**
Eigenbau-Preis:	**ca. 3.400 Euro**

Noch schwerer als bei Nenotec fällt die Beurteilung der Preisattraktivität beim Ultraforce-Rechner. Denn im **Aeonflow** stecken zig Arbeitsstunden: Die komplette Wasserkühlung, das eingepasste Wasserreservoir und die zusätzliche Lüfterarmada haben sowohl viel Geld als auch Arbeitszeit gekostet. Dazu kommt der wie bei Nenotech auf 3,0 GHz übertaktete **E6600**. Selbst wenn wir das mit dem Wert Null verbuchen, kämen alleine die Einzelteile des **Aeonflow** nahezu genauso teuer wie der Komplett-PC. Wer also nicht gerade masochistischen Spaß beim Aufbau eines komplett wassergekühlten PCs entwickelt, findet im Ultraforce-Rechner ein fair kalkuliertes Angebot. Allgemein lässt sich die praktisch identische Leistung aber deutlich günstiger erreichen.

Mikkl Galuschka

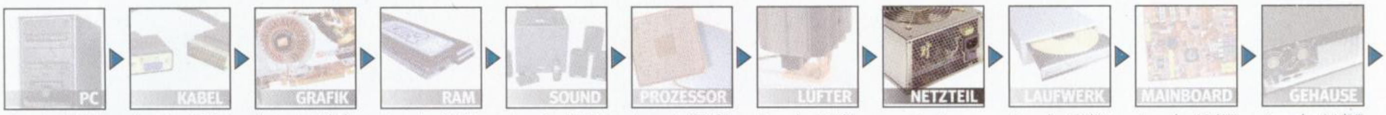


Beliebte **Händlermasche**: Der Basis-PC ist günstig, dafür wird beim Aufrüsten ordentlich hingelangt.

Wielander's Waffenkammer.
Bringe Furcht und Schrecken über Deine Gegner - sei unbesiegbar!
Du möchtest einen echten Wielander besitzen?
www.e-bug.de ... und nichts wird sein wie zuvor.
Microsoft GOLD CERTIFIED Partner
E-BUG installiert Original Windows® Software vor.
WIELANDER „Heldenklinge"
CORSAIR
WIELANDER „Thorshammer"
WIELANDER „Morgenstern"
WIELANDER „Eisenfaust"
Thorshammer / Eisenfaust:
EVGA nForce 680i SLI (Sockel 775)
Art.-Nr.: 110035149
Morgenstern:
Asus P5NSLI (Sockel 775)
Art.-Nr.: 110032211
Heldenklinge:
XFX 256MB GeForce 7900GS 600M XXX PCIe
Art.-Nr.: 1110034552
NVIDIA.
www.nvidia.de
www.werkzeuge-der-macht.de
BUG Computer Components AG, An der Bundesstr. 1, 31061 Alfeld (Leine) / Godenau
www.e-bug.de - Bestell-Hotline: 0180-5310-616* - sales@e-bug.de
*bis zum 31.12.06 - 12.4 Cent/Min aus dem Festnetz der Deutschen Telekom, ab dem 01.01.07 - 14 Cent/Min aus dem Festnetz der Deutschen Telekom.
WIELANDER Werkzeuge der Macht
Für unsere Kunden in Österreich: Bestell-Hotline: 0720-500-451 (Mo. - Fr.: 9:00 - 18:00 Uhr) e-Mail: sales@e-bug.at icq: 306-644-006
© 2006 BUG Computer Components AG - Druckfehler und technische Änderungen vorbehalten - BUG-Design 06

EINBAU-RATGEBER TEIL 7

Das Netzteil versorgt als Kraftwerk des PCs alle wichtige Komponenten mit Strom. Der Einbau ist im mittleren Schwierigkeitsbereich angesiedelt – wir demonstrieren ihn Schritt für Schritt.



Ausgabe 07/06 | Ausgabe 07/06 | Ausgabe 08/06 | Ausgabe 09/06 | Ausgabe 10/06 | Ausgabe 11/06 | Ausgabe 12/06 | **Heute** | Ausgabe 02/07 | Ausgabe 03/07 | Ausgabe 04/07

Ausgabe 05/07 | Ausgabe 06/07 | Ausgabe 07/07 | Ausgabe 08/07

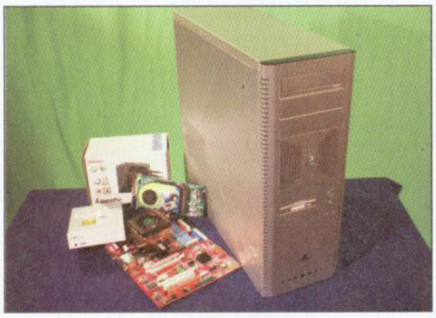
Das Netzteil hat einen extrem stressigen Job. Da kann schon mal ein Austausch fällig werden. Der ist nicht direkt schwierig, erfordert aber Geduld und robuste Finger. Haben Sie nach der Lektüre unseres Einbau-Ratgebers noch Fragen? Schreiben Sie uns eine E-Mail: hardware@pcpowerplay.de.

Mikkl Galuschka

HEUTE: NETZTEIL

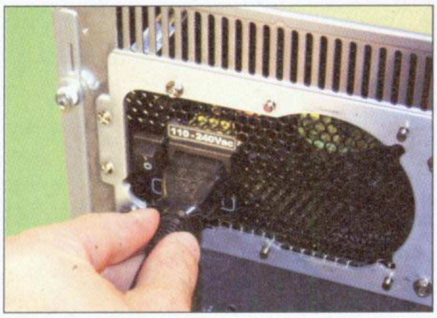
EINBAUZEIT: BIS ZU 45 MINUTEN

BENÖTIGTES WERKZEUG: KREUZSCHLITZ-SCHRAUBENZIEHER, KOMBIZANGE, OPTIONAL KABELBINDER

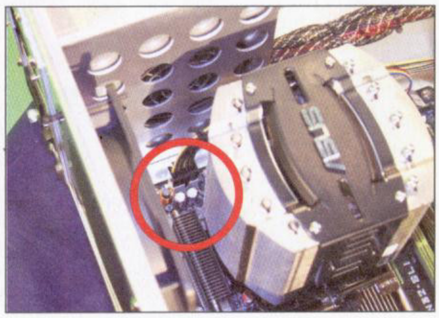


1 Beim Netzteil-Einbau unterscheidet man zwischen einem Wechsel von alt auf neu und dem Aufbau eines kompletten Rechners. Das kann Auswirkungen auf die Vorgehensweise und den nötigen Aufwand haben. Wir beschreiben auf den folgenden zwei Seiten vor allem den Netzteil-Austausch.

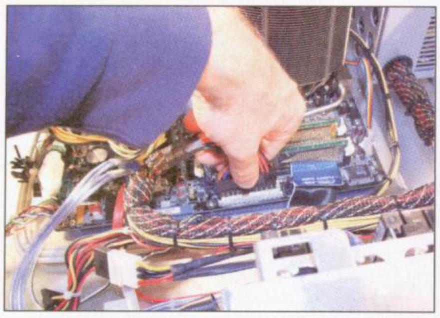
2 Überprüfen Sie zunächst (Anleitung, PC-Beschreibung, Rechnung), ob Sie bislang überhaupt ein ATX-konformes Netzteil verbaut hatten. Vor allem Hersteller von Großserien-PCs verwenden gerne speziell an ihre Gehäuse angepasste Netzteile (siehe Bild), die auch nur über den Hersteller selbst und nicht gegen ein normal erhältliches ATX-Modell ausgewechselt werden können.



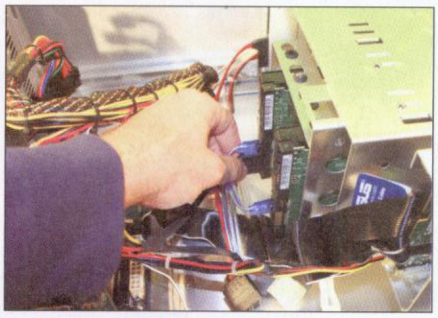
3 Beim Netzteil gilt mehr denn je: Rechner zuerst vom Stromnetz trennen, indem Sie den Netzschalter auf Null stellen und das Netzkabel abziehen. Anschließend die restlichen Verbindungen trennen, zur statischen Entladung einen metallischen Gegenstand (z.B. Heizkörper) berühren und das Gehäuse öffnen.



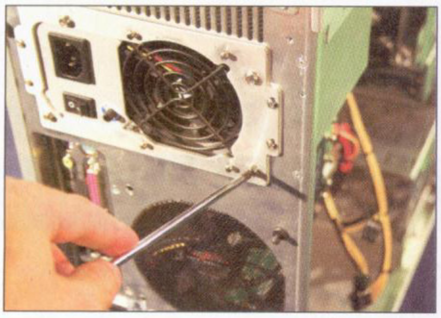
4 Nun geht es ans Trennen sämtlicher Steckverbindungen vom Netzteil zu den einzelnen Komponenten. Je enger das Gehäuse ausfällt, desto eher kann es sein, dass sogar der Ausbau anderer Komponenten erforderlich ist. Der ATX-Mainboardstecker z.B. (siehe Bild) kann schon mal so angebracht sein, dass ohne die Demontage des Lüfters gar nichts geht.



5 Wir empfehlen, zuerst die Stromstecker zum Mainboard abzustöpseln, also den großen 20- bzw. 24-poligen sowie den kleineren 4- bzw. 8-poligen. Die sperrigen, frei gewordenen Kabel vorläufig so im Gehäuse verstauen, dass sie der restlichen Demontage nicht mehr im Weg stehen.



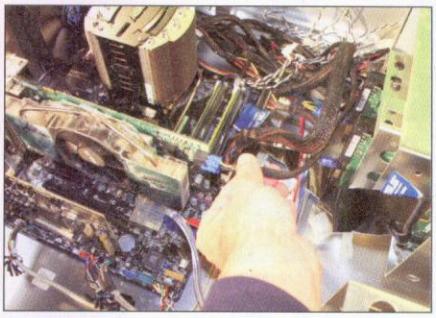
6 Nun nacheinander die Stromanschlüsse der einzelnen Laufwerke abziehen. Anschließend folgen (falls vorhanden) der vier- (AGP) bzw. sechspolige (PCIe) Stromanschluss für die Grafikkarte sowie mit dem Netzteil verbundene Lüfteranschlüsse. Eventuell müssen Sie noch mit der Kombizange diejenigen Kabelbinder abzwicken, welche die Netzteilkabel mit anderen Kabeln zusammenbinden.



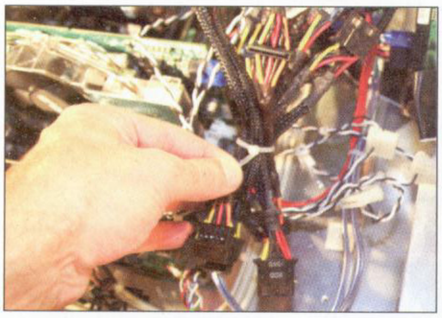
7 Nun sollten alle Kabelstränge frei liegen, der Ausbau selbst kann beginnen. Herkömmliche Netzteile sind mit vier Schrauben von außen gegen das Gehäuse verschraubt. Lösen Sie diese, und stützen Sie das Netzteil mit der anderen Hand ab. Normalerweise hält eine Schiene das Netzteil in seiner Position, aber sicher ist sicher.

8 Ziehen Sie nun das Netzteil ins Innere des Gehäuses und bugsieren Sie es von dort vorsichtig ins Freie. Achten Sie dabei darauf, dass es an keinen empfindlichen Komponenten wie den RAM-Riegeln oder Mainboard-Bauteilen hängen bleibt. Checken Sie beim Herausnehmen nochmals, ob auch wirklich alle Kabel und Steckverbindungen gelöst wurden.

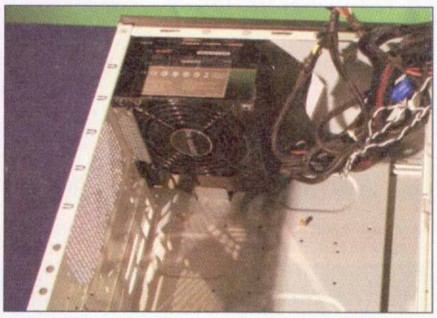
9 Hieven Sie das neue Netzteil auf seinen angestammten Platz. Passen Sie wiederum darauf auf, nirgendwo hängen zu bleiben. Verschrauben Sie es anschließend mit dem Gehäuse. Dabei ist der knifflige Punkt die linke obere, etwas zur Mitte versetzte Schraube. Aussparung am Gehäuse und Schraubloch passen oft nicht richtig zueinander. Etwas Ziehen und Zerren kann Abhilfe schaffen.



10 Jetzt steht das Anschließen aller Kabel und Stecker an. Wie schon beim Ausbau kann es vorkommen, dass manche Buchsen und Anschlüsse nur mühsam zu erreichen sind. Falls der große ATX-Stecker nicht hundertprozentig zum Board passen will: Die meisten Netzteile haben einen geteilten Stecker oder einen 24-zu-20-Pin-Adapter dabei.



11 Um des Kabelverhaus Herr zu werden, können Sie die Strippen mit Kabelbinder, Draht oder manchmal mitgelieferten, speziellen Kreppbändern bändigen. Das sieht nicht nur ordentlicher aus, sondern sorgt auch für ungehinderten Luftstrom und damit bessere Kühlung.



12 Beim Aufbau eines Komplett-PC spielt der Zeitpunkt des Netzteil-Einbaus eine Rolle. Je mehr Platz ein Gehäuse bietet, umso weniger wichtig ist die Reihenfolge. Bei engen Innenräumen kann es hingegen vorteilhaft sein, das Netzteil vor dem Mainboard einzubauen. Hier ist einfach etwas Geduld beim Ausprobieren angesagt.

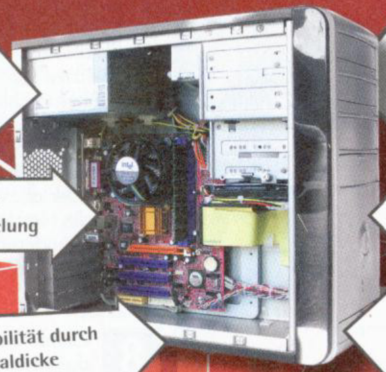
VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG!*

*bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PCs werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

nur 6.90 €

zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.

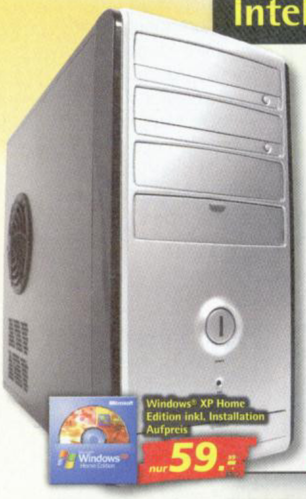


AMD Sempron™ 3000+

- Prozessor: AMD Sempron™ 3000+ Sockel 754
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 256MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI® RS482M-IL
- Festplatte: 80GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 128MB ATI® Radeon™ XPRESS 200 Onboard
- Laufwerk: 16xDVD-Rom
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

229.- € oder Finanzkauf ab 4€/mtl.*

Art-Nr. 3962



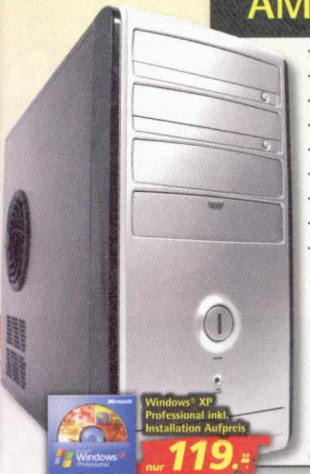
Intel® Celeron® D 3.46 Ghz

- Prozessor: Intel® Celeron® D Prozessor 360 (3.46Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 512MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® PM8PM-L
- Festplatte: 80GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 64MB Onboard Shared Memory
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xAGP, 5.1 Kanal Sound, LAN, 2xSATA/Raid, Front USB

Windows® XP Home Edition inkl. Installation Aufpreis nur 59.99

299.- € oder Finanzkauf ab 5€/mtl.*

Art-Nr. 3966



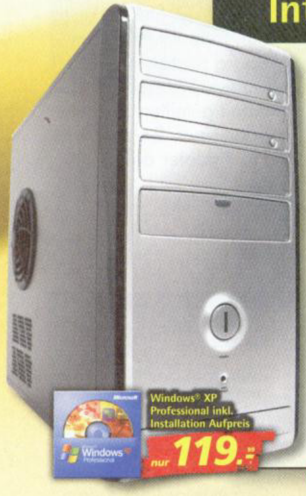
AMD Sempron™ 3200+

- Prozessor: AMD Sempron™ 3200+ AM2
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 512MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® K9N6SGM-V
- Festplatte: 160GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 128MB NVIDIA® GeForce™ 6100 Onboard
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, LAN, 2xSATA/Raid, Front USB

Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 119.99

339.- € oder Finanzkauf ab 6€/mtl.*

Art-Nr. 3816



Intel® Pentium® D 820

- Prozessor: Intel® Pentium® D Prozessor 820 (2x2.8 Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 512MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: ASUS® P5VD2-MX
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 64MB Onboard Shared Memory
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 119.99

399.- € oder Finanzkauf ab 7€/mtl.*

Art-Nr. 3922

AMD Athlon™ 64 3800+

- Prozessor: AMD Athlon™ 64 3800+ AM2
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667
  optional auch als PC800 + 79.99€
- Mainboard: MSI® K9N6SGM-V
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 128MB NVIDIA® GeForce™ 6100 Onboard
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, LAN, 2xSATA/Raid, Head USB

Windows® XP Media Center Edition inkl. Installation Aufpreis nur 79.99

499.- € oder Finanzkauf ab 9€/mtl.*

Art-Nr. 3819

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. der gesetzl. MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 9,9%.

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar!
Montag-Freitag von 8-19Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

Tel. (04465) 944-0

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

l@hoo.de

Entscheiden Sie sich für Windows® XP Media Center Edition/Professional
und Sie erhalten ein kostenloses Upgrade auf Windows® Vista™*
Windows Vista
*zzgl. Bearbeitungsgebühren inkl. Verpackungs- und Versandkosten.
Microsoft GOLD CERTIFIED Partner
Windows® XP Home Edition inkl. Installation Aufpreis nur 59.-
Windows® XP Media Center Edition inkl. Installation Aufpreis nur 79.-
Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 119.-
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL DOUBLE AGENT
Das neueste Computerspiel „Splinter-Cell Double Agent“ gibt es zu dem jedem Intel® Core™ 2 Duo System GRATIS!
FSK 16
© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Double Agent, Sam Fisher, the Soldier Icon, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
intel Core 2 Duo inside
Intel® Core™ 2 Duo E6600
· Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6600 (2x2.40 Ghz Dualcore)
· Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
· Arbeitsspeicher: 2048MB Corsair DDR2-RAM PC667
optional auch als PC800 + 99.99€
· Mainboard: MSI® P965 Neo
· Festplatte: 320GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
· Grafikkarte: 768MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTX
· Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner,
· Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
· Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1 7.1 Kanal Sound, 5xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB
NVIDIA.
1599.- € oder Finanzkauf ab 29€/mtl.*
Art-Nr. 3931
AMD Athlon™ 64 5000+ X2
· Prozessor: AMD Athlon™ 64 5000+ X2 AM2
· Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
· Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667
optional auch als PC800 + 79.99€
· Mainboard: MSI® K9N6SGM-V
· Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
· Grafikkarte: 128MB NVIDIA® GeForce™ 6100 Onboard
· Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
· Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
· Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, LAN, 2xSATA/Raid, Head USB
Windows® XP Media Center Edition inkl. Installation Aufpreis nur 79.-
699.- € oder Finanzkauf ab 11€/mtl.*
Art-Nr. 3963
Intel® Core™ 2 Duo E6400
· Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6400 (2x2.13 Ghz Dualcore)
· Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
· Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667
optional auch als PC800 + 79.99€
· Mainboard: ASUS® P5VD2-MX
· Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
· Grafikkarte: 256MB NVIDIA® GeForce™ 7900GS
· Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
· Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
· Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA/Raid, Head USB
Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 119.-
799.- € oder Finanzkauf ab 14€/mtl.*
Art-Nr. 3935
Intel® Core™ 2 Duo E6600
· Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6600 (2x2.40 Ghz Dualcore)
· Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
· Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667
optional auch als PC800 + 79.99€
· Mainboard: MSI® P965 Neo
· Festplatte: 320GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
· Grafikkarte: 256MB ATI® Radeon® X1950Pro
· Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
· Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
· Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 5xSATA/Raid, Head USB
Windows® XP Home Edition inkl. Installation Aufpreis nur 59.-
999.- € oder Finanzkauf ab 18€/mtl.*
Art-Nr. 3964
Intel® Core™ 2 Duo E6600
· Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6600 (2x2.40 Ghz Dualcore)
· Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
· Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667
optional auch als PC800 + 79.99€
· Mainboard: MSI® P965 Neo
· Festplatte: 320GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
· Grafikkarte: 640MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTS
· Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
· Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
· Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1 7.1 Kanal Sound, 5xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB
Windows® XP Media Center Edition inkl. Installation Aufpreis nur 79.-
1399.- € oder Finanzkauf ab 26€/mtl.*
Art-Nr. 3930
Dynamic Pixels www.dpxs.de
Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung.
*Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 9,9%.
Microsoft GOLD CERTIFIED Partner
... weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!
www.lahoo.de

PC GEGEN KONSOLE!?

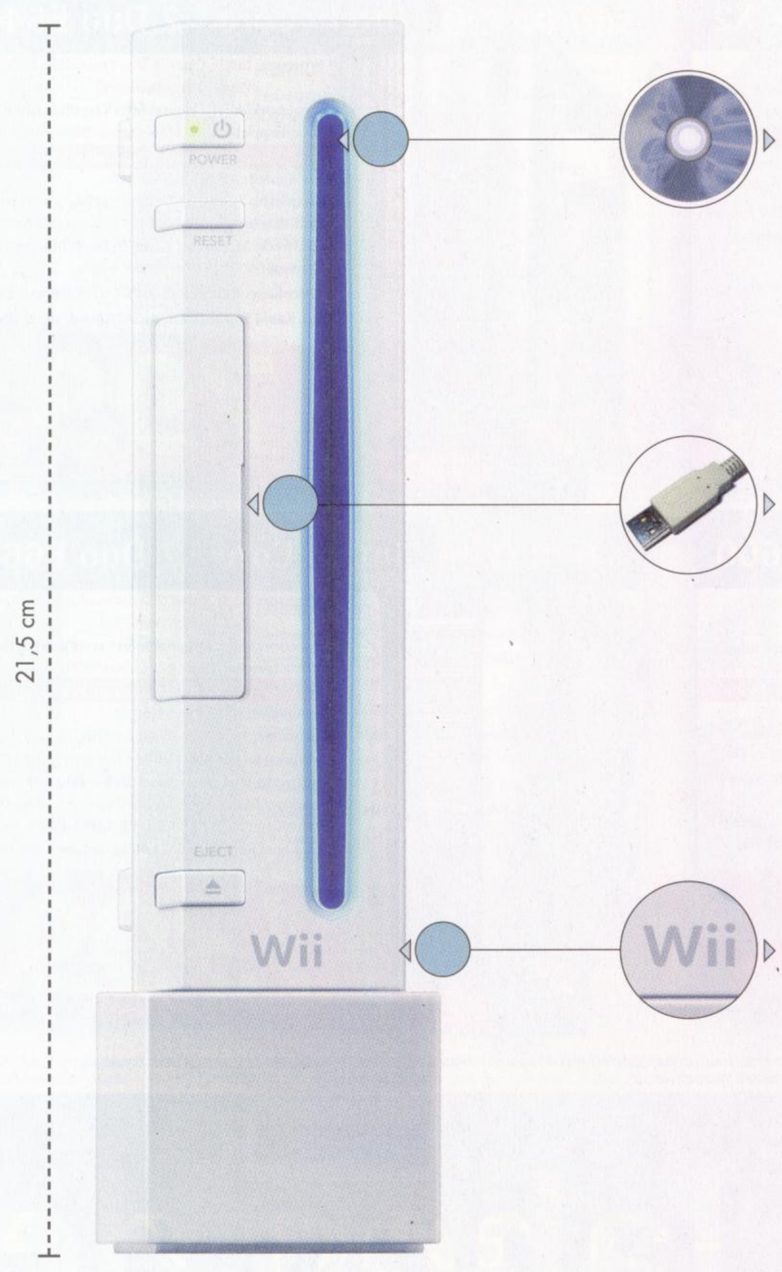
Angstgegner Konsolen – müssen PC-Spieler sich vor Nintendo, Sony und Microsoft fürchten? PC Power-Play macht für Sie den Konsolen-Check: Was haben die Spielekisten fürs Wohnzimmer tatsächlich auf dem Kasten? Sind sie Ergänzung oder gar PC-Alternative? Und: Was kostet Sie der Spaß wirklich?

Endlich sind sie beisammen: Nachdem Microsofts **Xbox 360** bereits seit einem Jahr Spieler vor den (HD-)Fernseher lockt, ziehen Nintendo und Sony nun nach. Während die **Wii**-Konsole seit kurzem auch hierzulande erhältlich ist, soll Sonys Hitech-Monster **PlayStation 3** im März 2007 in die Läden kommen.

Zeit, erneut die alte Frage zu stellen: Lohnt die Anschaffung für PC-Besitzer? Sind die neuen Konsolen dem heimischen Rechenknecht sogar überlegen? Schlagworte wie »HD-Gaming« und »Next Generation« werfen durchaus die Frage auf, ob der PC nicht etwa zur »Old Generation«, zum alten Eisen gehört. Die Antwort ist simpel: nein. Die meisten Spiele werden auch in Zukunft für Windows erscheinen, und eventuelle technische Defizite sind oder werden in kürzester Zeit eingeholt sein. Bei uns erfahren Sie, wo tatsächliche Vor- und Nachteile der Konsolen liegen, welche Kosten auf Sie zukommen und ob sich die (Zusatz-)Anschaffung lohnt.

Simon Fistrich

WII SPIELSPASS SCHLÄGT HD-SCHNICKSCHNACK



DVD-Laufwerk

Von allen drei Konsolen kann das Wii-Laufwerk am wenigsten, nämlich nur Wii-Spiele laden. CD-Wiedergabe? Mitnichten. DVD-Wiedergabe? Erstmal nicht. Immerhin ist es im Betrieb recht leise, nur manchmal sind uns beim Lesevorgang ungesund klingende Geräusche aufgefallen. Optisch nett: die blaue Beleuchtung.

Multimedia-Anschlüsse

Die Multimedia-Anschlüsse beschränken sich auf zwei USB-Ports. Allerdings lassen sich daran keine Kameras, MP3-Player oder ähnliche Geräte anschließen. Hobbyfotografen und -filmer können ihr Material trotzdem über einen integrierten SD-Karten-Steckplatz übertragen – allerdings nur im JPG-Format.

Auch technisch kein Riese

Betrachtet man die nackten Hardware-Tatsachen, wirkt Nintendos Daddelkiste im Vergleich wie eine Antiquität. Die Prozessorleistung ist kaum besser als die des GameCube. Immerhin sind die Programmierer mit der Technik vertraut und können problemlos und schnell neue Software nachliefern.

Wii geht's online?

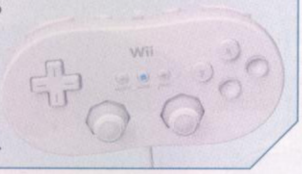
Ein W-LAN-Empfänger fürs drahtlose Internet ist übrigens integriert. Falls Sie per Kabel online gehen wollen, müssen Sie einen separat erhältlichen Adapter kaufen. Eine Online-Plattform ist vorhanden. Allerdings bis dato noch kein einziger Online-Mehrspieler-Titel.

Ausstattung und Zubehör

Nintendos schlanke Wii-Konsole ist für rund 250 Euro beim Händler erhältlich – im Gegensatz zur PlayStation 3 und Xbox 360 gibt es keine gesonderte Premium-Edition.

Im Lieferumfang enthalten sind ein Ständer (für vertikalen Betrieb), Composite-Kabel, ein Remote-Controller, ein Nunchuk-Controller, eine Sensorleiste zum Empfang der Remote-Daten sowie die Vollversion der Spielesammlung **Wii Sports**. Ein weiterer Remote-Controller kostet 40 Euro, das Nunchuk-Steuergerät 20 Euro.

Für einen Classic-Controller (zum Spielen von GameCube-Klassikern oder Arcade-Games) werden ebenfalls knapp 20 Euro fällig. Kabel-Sets (für RGB bei Röhrenfernsehern oder YUV bei HD-Geräten) schlagen mit je 40 Euro zu Buche. Von Haus aus hat Wii eben nur eine Cinchstrippe und einen Scart-Adapter dabei.



Im Vergleich zum PC

Wenn es um Grafik oder Sound geht, kann die Konsole zu keiner Zeit mit einem PC der neueren Generation mithalten. Der große Vorteil von Wii liegt in der revolutionären Steuereinheit und dem daraus resultierenden gemeinschaftlichen Erlebnis. Ein witziges Tennisduell gemeinsam vor dem Fernseher, bei dem sich zwei Spieler körperlich bewegen und nicht nur mit Maus klicken müssen – das bietet Ihnen kein PC!

Fazit: Lohnt der Kauf?

Obwohl die Hardware von allen Konsolen am schwachbrüstigsten daherkommt, bietet sie im Gegensatz zu Sony und Microsoft ein völlig neues Spiel-Erlebnis. Das neue Steuerkonzept ist in Windeseile erlernt und Spaß pur. Wenn Sie hingegen auf eine möglichst beeindruckende Technik und Multimedia-Fähigkeiten oder ein ausgereiftes Online-Netzwerk Wert legen, sollten Sie die Konsole links liegen lassen.

Verarbeitung und Lautstärke

Die Konsole ist sehr gut verarbeitet und verrichtet ihren Dienst sehr leise. Lediglich das Laufwerk macht wie erwähnt manchmal auf sich aufmerksam. Aufgrund der schwächeren Hardware ist die Konsole lediglich halb so groß wie die Modelle der Konkurrenz und daher optisch eher schlicht und unauffällig.

High Definition? Wasn' das?

Wer HD-Bilder erwartet, sollte einen weiten Bogen um die Konsole machen. Das weiße Kästchen unterstützt nämlich keine HD-Formate und spuckt bloß »normale« Fernsehbilder aus. In der Kategorie Sound spielt Nintendo ebenfalls eine Liga unter den Hardware-Widersachern.

Revolutionärer Controller

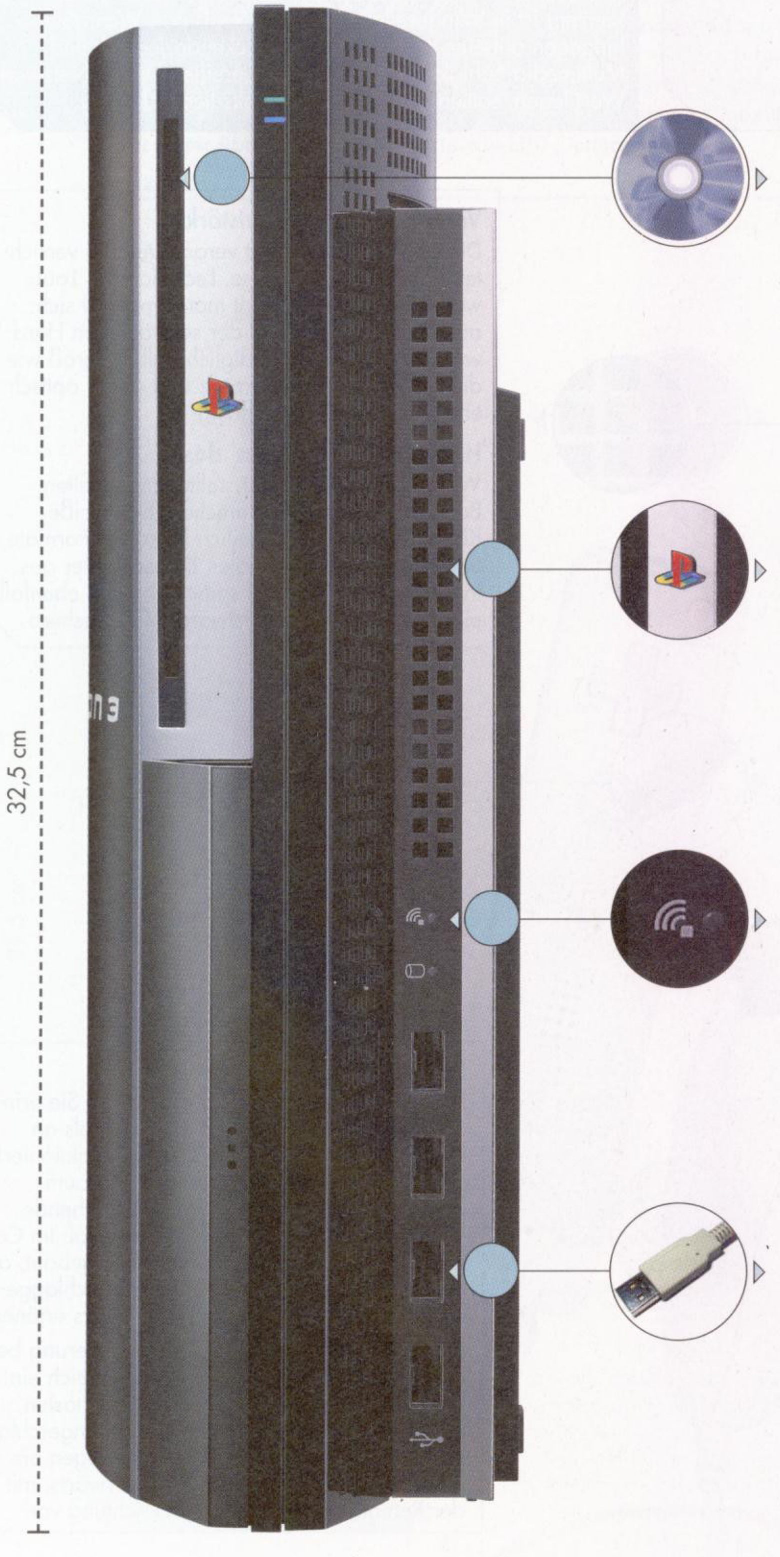
Die Wii-Steuereinheit ist revolutionär! Sie erinnert eher an eine TV-Fernbedienung als an einen traditionellen Controller, und funktioniert wie ein Zauberstab: Sie fuchteln im Raum herum, die Konsole setzt das entsprechende Funksignal in Steuerbefehle um. Genial: Im Controller ist ein kleiner Lautsprecher eingebaut, aus dem zum Beispiel bei **Wii Sports** die Schlaggeräusche Ihres virtuellen Tennisschlägers ertönen.

Zusätzlich liegt eine Nunchuck-Erweiterung bei. Hinter dem skurrilen Namen verbirgt sich ein Analog-Stick inklusive zweier Schultertasten, der mit einem Kabel an die Remote angeschlossen wird. In einem Wii-Shooter bewegen Sie sich etwa mit dem Analog-Stick vorwärts, mit der Remote geben Sie die Blickrichtung vor.

PLAYSTATION 3 TEURER SPASS FÜR TECHNIKFREAKS

Ausstattung und Zubehör

Die PlayStation 3 kommt voraussichtlich im März 2007 gleich in zwei Versionen auf den deutschen Markt. Die Basis-Variante für rund 500 Euro (!) enthält die Konsole, eine 20 GByte große Festplatte, einen drahtlosen Controller inklusive USB-Ladekabel sowie Netzwerk- und Composite-Strippen für die Verbindung zum Fernseher. Das Premium-Paket kostet 600 Euro und bietet eine Komponente für drahtlosen Internet- bzw. Netzwerk-Zugang sowie zusätzliche Steckplätze für Memory Sticks, SD- und Compact-Flash-Karten. Außerdem ist die Festplatte mit 60 GByte deutlich üppiger dimensioniert. Ein zusätzlicher Controller schlägt voraussichtlich mit rund 40 Euro zu Buche. Sofern Sie Titel des Vorgängermodells spielen und alte Speicherstände behalten möchten, benötigen Sie einen Adapter für die PS2-Memory-Card (15 Euro).



Blu-ray-Laufwerk

Ein gewichtiges Argument für Sony: Die PlayStation 3 kann im Gegensatz zur Wii-Konsole und Xbox 360 von Haus aus Blu-ray-Discs lesen. Die Silberlinge haben eine Kapazität bis zu 50 GByte. Damit sind speicherintensive Sound- und Bilddaten in voller HD-Qualität kein Problem für die Konsole. Das Laufwerk ist abwärtskompatibel: DVDs, CDs und sogar Super-Audio-CDs kann es ebenfalls verarbeiten.

Ebenso potente wie knifflige Technik

Sonys Konsole setzt auf die Cell-Technologie: Insgesamt acht Prozessoren teilen sich alle anfallenden Rechenarbeiten. Theoretisch sind Grafiken in fantastischer Qualität möglich. Jedoch schöpfen aktuelle Titel das Potenzial noch längst nicht aus. Das Problem: Die Chip-Architektur ist genauso kompliziert wie speziell – selbst für erfahrene Programmierer eine Herausforderung.

PlayStation Online

Das Online-Netzwerk ist nicht ganz so ausgereift wie Xbox Live, bietet aber ebenso die Möglichkeit, weltweit gegen andere Spieler anzutreten. Außerdem finden Sie Spieledemos und kostenpflichtige Vollversionen. Und sogar einen Internet-Browser gibt es. Da USB-Tastaturen und -Mäuse erkannt werden, steht dem wohnzimmerlichen Surfen nichts im Wege.

Multimedia-Anschlüsse

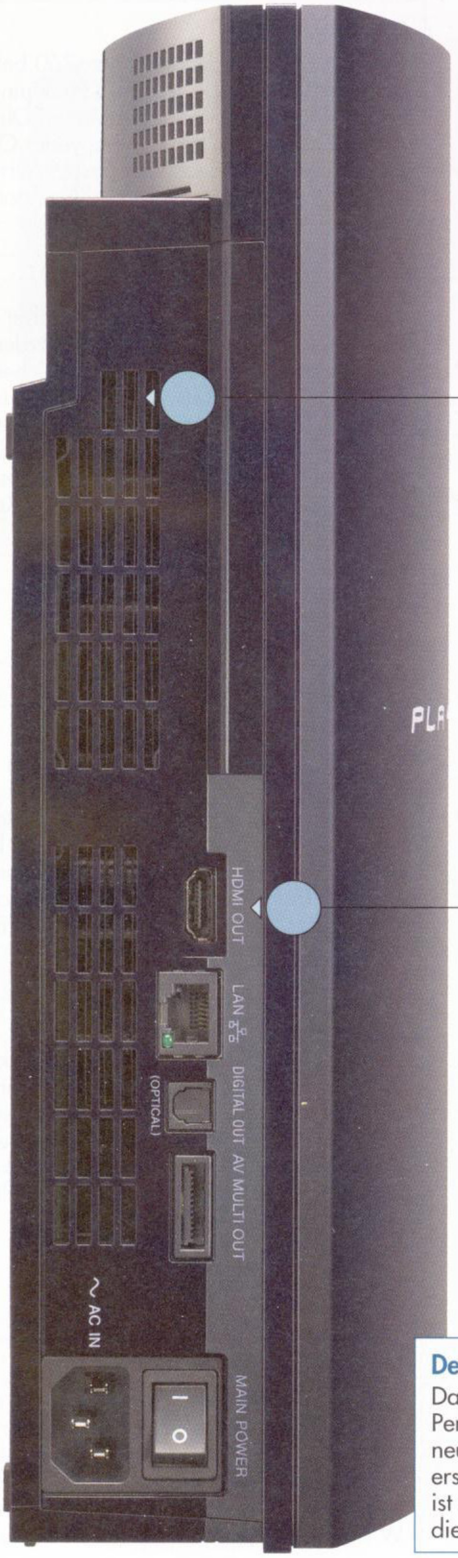
Genau wie Wii und Xbox 360 setzt Sony auf die universelle USB-Schnittstelle. Wer möchte, kann seine Gerätschaften (sei es nun Digitalkameras oder MP3-Player) auch direkt per USB-Kabel anstöpseln. Die Premium-Variante bietet darüber hinaus Steckplätze für Memory-Sticks und SD-Speicherkarten.

Im Vergleich zum PC

Keine Frage, die PlayStation 3 ist derzeitigen PCs technisch überlegen. Allerdings nutzen aktuelle Spiele dieses Potenzial noch nicht richtig aus. Keine Sorge: Spätestens mit der nächsten Grafikgeneration (etwa dem Geforce-8-Nachfolger) ziehen die Windows-Rechenknechte ohnehin gleichauf. Das Software-Angebot ist noch übersichtlich, aber einige Titel werden auf dem PC nicht oder nur mit Verzögerung erscheinen.

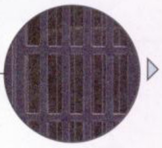
Fazit: Lohnt der Kauf?

Die PlayStation 3 steht mit mindestens 500 Euro am oberen Ende der Preisskala. Dafür bekommen auch Heimkinofans einiges geboten. Schließlich ist ein vollwertiger Blu-ray-Player enthalten. Außerdem ist die derzeit leistungsstärkste Technik verbaut, und die Verarbeitung vorbildlich. Ein HD-Wiedergabegerät gehört zur Pflichtausstattung. Für Technikjünger sicherlich die interessanteste Konsole unseres Vergleichs.



Noch mehr Infos? Aber gern!

Sie wollen sich noch umfassender über das Konsolen-Dreigestirn informieren? Im Next-Gen-Sonderheft »Konsolen und Spiele der nächsten Generation« unserer Schwesterzeitschrift Games Aktuell finden Sie einen detaillierten Vergleich sowie Vorschau und Tests zu aktuellen und kommenden Highlights. Ebenfalls mit dabei: eine prall gefüllte Video-DVD. Ab sofort am Kiosk!



Verarbeitung und Lautstärke

Durch die Verwendung großer Lüfter ist die PlayStation 3 erfreulich leise. Lediglich nach längerem Daddeln schaltet sich ein zweiter Ventilator hinzu, doch auch der ist kaum hörbar. Die sonstige Verarbeitung ist vorbildlich, und die Klavierlack-Optik passt gut ins Hitech-Wohnzimmer. Allerdings ist der Körper recht klobig.

HD-Qualität

Sofern Sie einen HD-kompatiblen Fernseher haben (ab ca. 700 Euro), kommen Sie in den Genuss der hoch auflösenden Grafikqualität. Auflösungen in 1.080p (1.920 mal 1.080 dpi) sind kein Problem. Als einzige Konsole hat die PlayStation 3 eine HDMI-Buchse – es genügt also ein Kabel, um die Konsole mit Fernseher oder Beamer zu verbinden. Ein passendes Exemplar ist allerdings nicht im Lieferumfang enthalten.

Alternativ sendet die PlayStation 3 die Sound- und Bilddaten über eine Multi-AV-Buchse. Mit entsprechendem Adapter können Sie das Gerät an PAL-Fernsehern auch über Scart betreiben. Ein optischer Digitalausgang für Mehrkanalsound ist ebenfalls vorhanden.

Der Controller

Das so genannte Sixaxis-Pad ähnelt stark dem beliebten PlayStation-2-Pendant. Allerdings kommt die Steuereinheit nunmehr ohne Kabel aus. Völlig neu: Die beiden Schultertasten, also R2 und L2, wurden durch zwei Trigger ersetzt. Ein Rumble-Motor für Rütteleffekte fehlt allerdings. Als Entschädigung ist ein Bewegungssensor eingebaut. So können Sie in bestimmten Spielen die Figur durch bloßes Kippen des Pads steuern.

XBOX 360 DER WOHNZIMMER-PC

Ausstattung und Zubehör

Die Xbox 360 in der Variante »Core« ist für knapp 300 Euro im Handel erhältlich. Darin enthalten sind Kabel-Controller und AV-Scart-Kabel. Ein Speichermedium für Spielstände ist nicht dabei. Das Premium-Paket für gut 400 Euro bietet mehr Zubehör: eine 20 GByte große Festplatte (Einzelpreis: 100 Euro), einen kabellosen Funk-Controller (45 Euro), ein YUV-Kabel (inkl. Scart-Adapter) sowie ein Headset für Online-Sprachübertragung (20 Euro). Sofern Sie per W-LAN online gehen wollen, brauchen Sie einen Adapter für stolze 80 Euro. Für Mehrspieler-Spaß an einer Konsole ist ein zweiter Controller fällig, für komfortable DVD-Wiedergabe eine Fernbedienung (30 Euro, ist aber nicht zwingend erforderlich). Falls Sie Ihre 360 für die Wiedergabe von HD-DVDs nutzen wollen, brauchen Sie ein HD-DVD-Laufwerk (200 Euro).

Die Festplatte

Oben auf dem Deckel der Xbox 360 befindet sich eine Vertiefung für die (im Premium-Paket bereits enthaltene 20-GB-Festplatte). Ohne diesen Datenträger können Sie weder Online-Inhalte (Demos, Videos etc.) abspeichern, noch Spiele für das Vorgängergerät Xbox starten.

DVD-Laufwerk

Spiele werden direkt von DVD gestartet – eine Installation ist nicht erforderlich. Trotzdem halten sich die Ladezeiten meist in verträglichen Grenzen – was man von der Lautstärke des Laufwerks nicht behaupten kann. Obwohl es sowohl vertikal als auch horizontal arbeitet, sollte die Konsole im laufenden Betrieb keinesfalls gekippt werden. Die Folge sind kraterförmige Kratzer, welche die DVD unbrauchbar machen.

Buchsen für Memory Cards

Wenn Sie auf eine Festplatte verzichten können (etwa, weil Sie den Online-Dienst Xbox Live nicht nutzen), dürfen Sie trotzdem Daten wie etwa Spielstände sichern – und überall hin mitnehmen. Voraussetzung dafür ist eine Memory-Unit. Die Steckkarten werden an der Front angestöpselt und kosten rund 40 Euro.

Drahtlos daddeln

Über den kleinen Knopf verbinden Sie kabellose Controller mit der Xbox 360. Fortan können Sie alles über den Controller steuern, inklusive dem Ein- und Ausschalten der Konsole. Kabellose Controller benötigen Batterien oder Akkus. Ein optionales Ladegerät (20 Euro) ist erhältlich.

USB-Anschluss

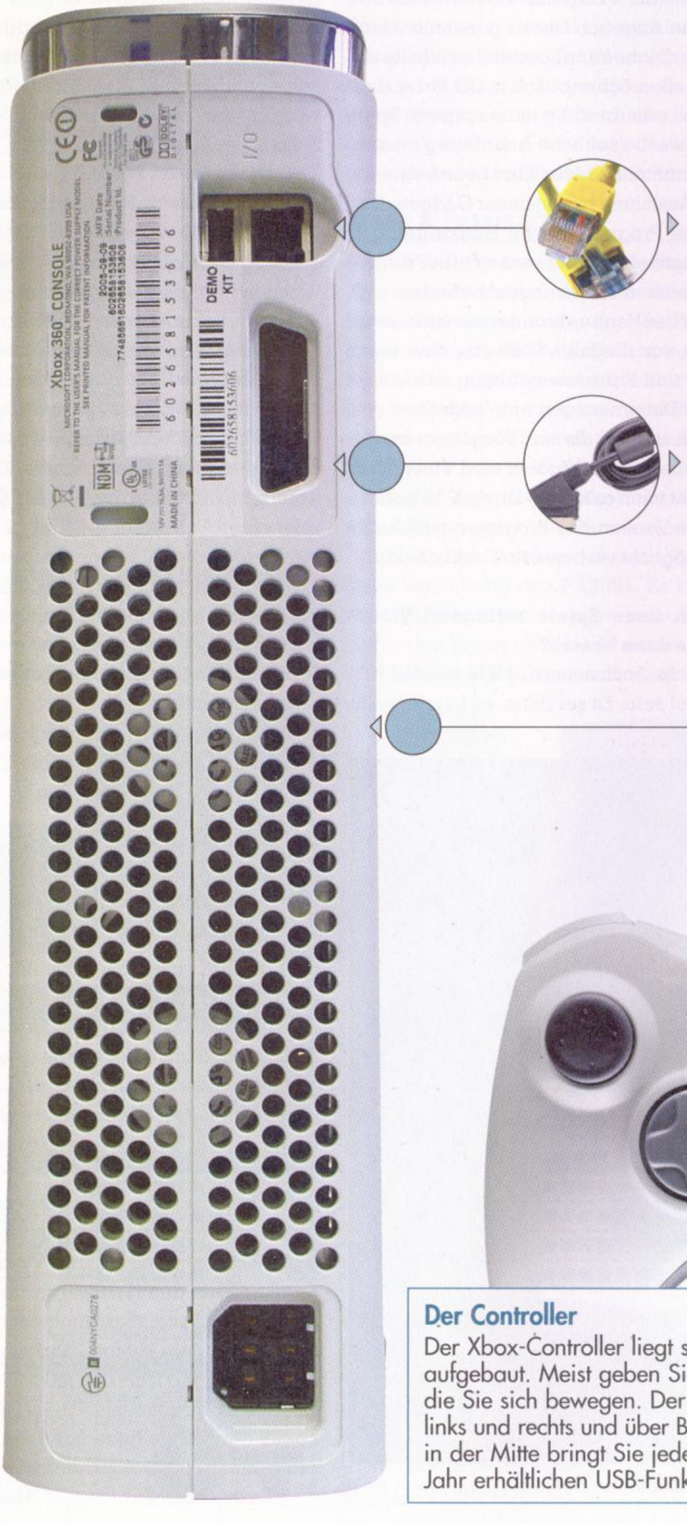
Zwei USB-Buchsen sitzen an der Front, eine dritte auf der Rückseite. Über die universelle Schnittstelle schließen Sie Kabel-Controller und USB-Mediengeräte wie MP3-Player oder Kameras an. Außerdem Zubehör wie etwa den W-LAN-Adapter oder das HD-DVD-Laufwerk.

Im Vergleich zum PC

Viele Xbox-Spiele sind auch für den PC erhältlich, Exklusiv-Titel wie **Halo** eher die Ausnahme. Technisch ist die Konsole mit einem sehr schnellen PC mit einer Geforce 7950 GTX vergleichbar. Dank der speziellen Grafikkartenarchitektur der Konsole laufen einige Spiele (etwa **Splinter Cell: Double Agent**) besser als auf dem PC – die allerneuste Generation mit Geforce 8 ist der Xbox 360 allerdings technisch überlegen.

Fazit: Lohnt der Kauf?

Richtig spannend ist die Xbox 360 nur in Verbindung mit einem HD-Fernseher und eventuell HD-DVD-Laufwerk für die Wiedergabe von HD-DVDs – dann ist sie aber auch entsprechend teuer. Davon abgesehen bietet sie die Möglichkeit, Media-Inhalte von Windows-PCs auf den Fernseher zu streamen. Die Technik allein zählt allerdings nicht als gewichtiges Kaufargument – ein aktueller PC hält da bereits sehr gut mit.



Xbox Live

Sofern Sie einen Breitband-Internetanschluss besitzen, dürfen Sie über das Online-Portal Xbox Live Spieledemos, Videos und Musik herunterladen. Mit einer kostenpflichtigen Gold-Mitgliedschaft (ein Jahr kostet etwa 60 Euro) ist es auch möglich, in Mehrspielertiteln gegen andere Spieler online anzutreten.

HD-Qualität

Richtig schön wird das Spielen erst, sofern Sie einen HD-kompatiblen Fernseher haben. Gute HD-LCD-Fernseher (etwa von Toshiba) gibt's mittlerweile ab ca. 900 Euro im Handel. Natürlich funktioniert die Xbox 360 auch mit einem üblichen Fernseher mit PAL-Auflösung. Ebenfalls von Vorteil ist ein 5.1-Soundsystem.

Verarbeitung und Lautstärke

Die Xbox 360 ist kein Leisetreter. Neben dem auffälligen Laufwerk nerven besonders die deutlich hörbaren Lüfter. Beim Spielen blendet man die störende Geräuschkulisse zwar recht schnell aus. Bei Bildbetrachtung oder Wiedergabe eines ruhigen DVD-Films nervt der Lärm.

Der Controller

Der Xbox-Controller liegt sehr gut in der Hand und ist ergonomisch sinnvoll aufgebaut. Meist geben Sie mit dem linken analogen Stick die Richtung vor, in die Sie sich bewegen. Der rechte Stick steuert die Kamera. Per Trigger-Hebel links und rechts und über Buttons lösen Sie Aktionen aus. Der dicke, runde Knopf in der Mitte bringt Sie jederzeit ins Startmenü zurück. Mit einem ab nächstem Jahr erhältlichen USB-Funkset können Sie ihn auch auf dem PC verwenden.

Windows Vista™

TIME TO SAY GOODBYE, XP?

Microsoft hat fertig: Vista steht vor der Toren! Ab 31. Januar 2007 soll das neue Betriebssystem erhältlich sein. Wir beantworten die wichtigsten Fragen zum XP-Nachfolger.

Wenn es nach Microsoft geht, hat **XP** ausgedient: Mit **Vista** steht der Nachfolger des in die Jahre gekommenen Betriebssystems bereit – und wirft viele Fragen auf: Ist ein Wechsel unbedingt erforderlich? Habe ich Vorteile mit **Vista**? Kann ich beide Systeme auch parallel installieren? Und wie ist das mit DirectX 10?

Mit unserem Ratgeber bleiben Sie nicht im Regen stehen: Kurz vor Start zeigen wir Ihnen auf, was **Vista** bietet, was es kostet, und ob Sie einen Umstieg jetzt schon ins Auge fassen sollten. Einen ausführlichen Schwerpunkt mit allen Infos, Tests und Hintergründen lesen Sie in der kommenden Ausgabe von PC PowerPlay.

In welchen Versionen wird Vista erscheinen, und wie sieht es mit dem Preis aus?

Vista erscheint in gleich sieben Versionen, davon sind aber nicht alle im Laden erhältlich. Für Spieler interessant sind **Windows Vista Home Basic** (260 Euro für die Vollversion, 140 Euro fürs Update) und **Windows Vista Home Premium** (Vollversion: 330 Euro, Update: 230 Euro). Der Unterschied liegt in der Ausstattung: Während die **Premium**-Variante mit der grafisch aufwändigen Aero-Glass-Oberfläche aufwartet und diverse Zusatz-Tools enthält, müssen Käufer der **Basic**-Version darauf verzichten. Achtung: Beide Versionen gibt es auch in der so genannten N-Ausführung. Hier fehlen aus kartellrechtlichen Gründen der **Media Player 11** und andere Multimedia-Programme, der Preis bleibt derselbe.

Was ändert sich gegenüber Windows XP?

Vista hat mit der **Premium**-Version einen 3D-Desktop im Angebot. Die so genannte Aero-Glass-Oberfläche kann Fenster und Inhalte auf dem virtuellen Schreibtisch in 3D-Form darstellen. Das erlaubt völlig neue optische Spielereien, etwa die seitliche Anordnung mehrerer Fenster untereinander. Eine neue Leiste erlaubt das Ausführen so genannter Gadgets. Das sind kleine Programme wie Notizzettel, Uhr und Mediasteuerung, die stets sichtbar sind.

Die meisten Änderungen befinden sich aber unter der Haube, darunter ein verbesserter Schutz vor illegaler Software, eine neue Speicher- und Prozessverwaltung sowie verbessertes Dateimanagement. Insgesamt soll **Vista** noch stabiler als sein Vorgänger laufen und schneller booten. Zudem wird **Vista** (aller Voraussicht nach exklusiv) DirectX 10 bieten. Die neuste Version der Programmierschnittstelle ermöglicht verbesserte Grafikeffekte.

Benötigen neue Spiele zwingend Vista? Laufen sie dann besser?

Erstmal nicht. Auch neuere Spiele werden **XP**-kompatibel sein. Es sei denn, es handelt sich um reine DirectX-10-Spiele. Da DirectX 10 voraussichtlich nicht für **XP** erscheinen wird, ist es theoretisch möglich, dass ein Spiel zwingend **Vista** voraussetzt. Allerdings können es sich die Hersteller (noch) nicht erlauben, die gewaltige **XP**-Gemeinde einfach außen vor zu lassen. Es ist aber durchaus möglich, dass es Spiele geben wird, die unter **Vista** besser aussehen und laufen als unter **XP**. Dieser Frage werden wir auch in unserem kommenden Schwerpunkt nachgehen.

Funktionieren meine alten Spiele unter Vista alle ohne Probleme?

Die Frage ist nicht einfach zu beantworten. Die meisten **XP**-kompatiblen Spiele laufen auch unter **Vista** problemlos. Allerdings könnten manche Titel Probleme verursachen. Aktuelles Beispiel: Unter **Vista** soll es keine EAX- und DirectSound3D-Effekte geben – Spiele, die auf den Soundstandard OpenAL setzen (etwa **Prey** oder **Quake 4**), sollen daher nicht richtig funktionieren. Im konkreten Fall hat Creative bereits einen Treiber angekündigt – allerdings nur für aktuelle X-Fi-Soundkarten. Ob weitere Probleme auftauchen, etwa im Zusammenhang mit DirectX 10, ist nicht sicher.

Kann ich Vista auch parallel neben XP installieren und betreiben?

Ja, das ist grundsätzlich möglich. Beim Bootvorgang dürfen Sie dann auswählen, welches Betriebssystem Sie laden wollen.

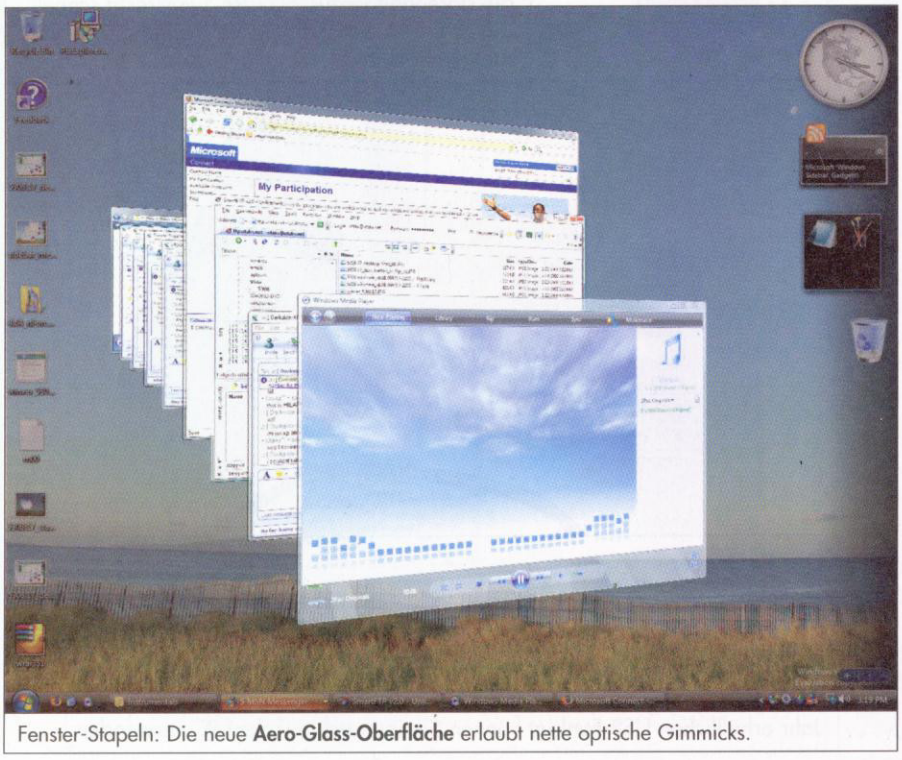
Was bringt mir als Spieler der Umstieg?

Wenn Sie auf die weiteren Vorteile von **Vista** verzichten können, bringt Ihnen der Umstieg erstmal nicht viel. Solange nicht mindestens drei bis fünf echte Spieleknaller erscheinen, die unter **Vista** (sprich: DirectX 10) deutlich besser laufen, ist ein Upgrade nicht erforderlich. Wenn **XP** und die gewünschten Spiele stabil laufen, ist sogar eher davon abzuraten. Eindeutig kann diese Frage also erst nach einer gewissen Zeit beantwortet werden.

Brauche ich spezielle Hardware?

Auch wenn vermutlich Sticker der Sorte »**Vista** ready« oder »speziell für **Vista** geeignet« en masse auf den Hardwareschachteln prangen werden, kann dies zumindest zum Teil getrost unter der Ablage Marketing verbucht werden. Richtig ist: **Vista** ist grundsätzlich etwas anspruchsvoller als **XP**. 1,0 GByte Arbeitsspeicher und ein Prozessor ab Pentium 4 530 oder Athlon 3200 sollten es schon sein.

Simon Fistrich



Fenster-Stapeln: Die neue **Aero-Glass-Oberfläche** erlaubt nette optische Gimmicks.

SURROUND FÜR GENIESSER

Drei 5.1-Systeme der Topklasse im Vergleich: Wie schlagen sich die neuen Sets von Altec Lansing und Teufel?

Vier Marken dominieren derzeit den Markt der Surround-Boxensysteme. Neben den Vollsortimentern Creative und Logitech, feiert vor allem der Berliner Direktverkäufer Teufel große Erfolge. Davon würden die rührigen Amerikaner von Altec Lansing gerne auch mehr haben und bedienen die Oberklasse regelmäßig mit neuen Modellen. Wir vergleichen drei aktuelle Sets von Teufel und Altec Lansing zwischen 130 und 240 Euro.

Die Kandidaten

Das **Altec Lansing FX5051** kostet knapp 250 Euro und zielt auf designbewusste Lifestyle-Kundschaft. Das teuflische Duo hat hier einen gewaltigen Vorteil: Das **Concept E2** kostet mit 129 Euro gerade mal die Hälfte, die **Magnum**-Version ist mit 159 Euro nicht viel teurer.

Gegenüber den identisch bestückten Vorgängern sind das immerhin 30 bzw. 20 Euro extra. Dafür gibt es beim **Concept E2** eine Fernbedienung sowie einen zusätzlichen Stereoeingang. Das **Concept Magnum Power Edition** rechtfertigt die 20 Euro mehr mit einer stärkeren, besser gekühlten Endstufe.

Design, Ausstattung & Verarbeitung

Das Altec Lansing **FX5051** schlägt sich in diesen Disziplinen durchweg gut. Das Design geriet adrett und modern, wenngleich der an Lederchefsessel- und Chrommöbel-Büros erinnernde Stil nicht jedermanns Geschmack sein dürfte. An der sauberen Verarbeitung gibt es hingegen nichts zu kritteln, an der Ausstattung mit gleich zwei Fernbedienungen auch nicht.

Bei den Teufel-Sets stechen sofort die gewaltigen Woofer ins Auge. Das Styling der Satelliten lässt sich eher als bieder einstufen, die Verarbeitung fällt sauber, aber nicht hochwertig aus. Mit der wählbaren Phase des Woofers sowie der stufenlos regulierbaren Übergangfrequenz zu den Satelliten setzt die Ausstattung eher auf technische Sahnestückchen.

Klang & Praxistest

Das **FX5051**-System ist flott aufgebaut, die Bedienung geht dank der gut funktionierenden Fernbedienungen locker von der Hand. Hier müssen die Teufel-Sets Federn lassen. Der Fernbedienungs-Sensor befindet sich am Subwoofer-Gehäuse, was genau gezielte Tastendrücke unter dem Schreibtisch erfordert. Und der Aufbau zieht sich in die Länge. Es wird nur ein langes Lautsprecherkabel mitgeliefert, das man selbst genau konfektionieren muss.

Im Klangtest relativiert sich die bis dato feine Vorstellung des **FX5051**. Es klingt gut, vom Charakter her unspektakulär. Ein angesichts des Preises vielleicht erwarteter »Boah!«-Effekt bleibt aber aus. Zudem hat es mit den gleichen Problemen wie viele weitaus billigere Systeme zu kämpfen: Die Satelliten klingen bei größeren Lautstärken zunehmend aggressiv und schrill, der schmächtige Bass wirkt bald überfordert. Den Maximalpegel will man da erst gar nicht ausloten.

Bei reiner Musikbeschallung liegen die **Concept E**-Sets in etwa auf gleicher Höhe. Vor allem das **Magnum** kann vor lauter Kraft kaum laufen, ihm fehlt es etwas am Feingefühl. Aber wehe, wenn die beiden Sets mit Film- oder Spielefutter in 4.0/5.1 gefüttert werden. Die Klangqualität raubt einem in Relation zum Kaufpreis den Atem, selbst höchste Pegel schmälern den Genuss kaum. Der Wunsch nach einem teureren System kommt erst gar nicht groß auf, wobei schon die Unterschiede zwischen **E2** und **Magnum** eher fein sind.

Fazit

Selbst bei ähnlichen Preisen würde das Altec-Lansing-Set den Test verlieren. So aber wird der Direktvergleich für das teure **FX5051** zum kleinen Desaster. Das liegt weniger an der eigenen, durchaus guten Vorstellung. Doch gegen die beiden **Concept E** ist schlicht kein Kraut gewachsen. Mit ihrer hervorragenden Darbietung im Praxistest sind sie in der Preisklasse um die 150 Euro völlig konkurrenzlos.

Mikkl Galuschka

CONCEPT E MAGNUM POWER ED.

Hersteller		Teufel
ca. Preis		160 Euro
Webseite		www.teufel.de
Hersteller-Hotline		030/300 93 00 (Normaltarif)
EINZELWERTUNGEN		
Klangtest	(50%)	85
Pegelfestigkeit	(20%)	85
Ausstattung	(20%)	82
Bedienung	(10%)	75
Preis/Leistung		sehr gut
Bestenliste		Platz 4 (von 18 getesteten Surround-Boxensets)

FAZIT

»Auch das neue Magnum setzt in Sachen Klangqualität und Pegelfestigkeit die Maßstäbe in der Preisklasse um die 200 Euro.«

84

CONCEPT E2

Hersteller		Teufel
ca. Preis		130 Euro
Webseite		www.teufel.de
Hersteller-Hotline		030/300 93 00 (Normaltarif)
EINZELWERTUNGEN		
Klangtest	(50%)	83
Pegelfestigkeit	(20%)	83
Ausstattung	(20%)	80
Bedienung	(10%)	75
Preis/Leistung		sehr gut
Bestenliste		Platz 5 (von 16 getesteten Surround-Boxensets)

FAZIT

»Das E2 steht seinem größeren und teureren Magnum-Bruder kaum nach. Mehr Surround geht für läppische 130 Euro einfach nicht.

82

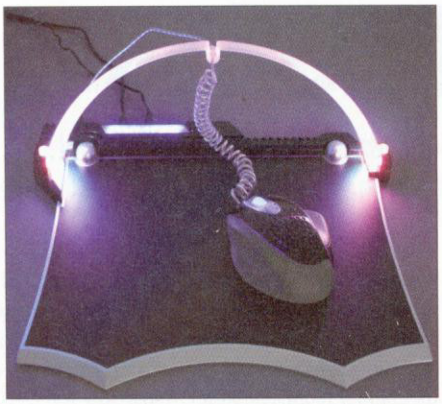
FX5051

Hersteller		Altec Lansing
ca. Preis		240 Euro
Webseite		www.alteclansing.de
Hersteller-Hotline		06183/807 509
EINZELWERTUNGEN		
Klangtest	(50%)	79
Pegelfestigkeit	(20%)	78
Ausstattung	(20%)	86
Bedienung	(10%)	88
Preis/Leistung		befriedigend
Bestenliste		Platz 6 (von 18 getesteten Surround-Boxensets)

FAZIT

»Elegant gestyltes, einfach zu bedienendes Surroundsystem, das in Relation zum hohen Preis nur durchschnittlich klingt.«

80



Hardware-Kategorie Maus-/Mauspad-Kombination

ENDOR **FANATEC HEADSHOT CONTROLLER**

In der Größe verstellbare Maus mit Kabelhalter und USB-Mauspad.

Bereits der erste Blick auf die Verpackung stellt klar, dass wir es mit einem ziemlich ungewöhnlichen Exemplar der Gattung PC-Nager zu tun haben: Der **[FANATEC.heäd$hot] controller** (so die Schreibweise des Herstellers) kommt in einem riesigen, transparenten Plastikbehälter, der optisch einem Waffenkoffer nachempfunden ist.

Neben der Laser-Maus finden wir ein großzügig bemessenes Mauspad mit USB-Hub für zwei zusätzliche Geräte. Und einen Plastikbügel, der als Kabelhalter fungiert.

Bastelstunde

Mit der Schnellstart-Anleitung ist der **Headshot Controller** nach wenigen Minuten aufgebaut: Einfach Bügel aufs Mauspad setzen und mit den mitgelieferten Halteschrauben arretieren. Ein Schraubenzieher ist nicht enthalten, mit einem Plastikteil vom Verpackungsmaterial ist das Festziehen aber kein Problem. Schließlich stecken wir das mit einer Haltevorrichtung versehene Mauskabel an die entsprechende Stelle auf dem Bügel. Sobald wir die Konstruktion per USB mit dem PC verbinden, leuchtet der transparente Kabelhalter bunt auf.

Technik nur für Grosse

Im Praxistest offenbaren sich einige Schwächen: Zwar ist die Maus horizontal größenverstellbar, aber in der kleinsten Einstellung schon breit wie zwei Hintern. Ergo fühlen sich nur mindestens mittelgroße Hände pudelwohl, Besitzer kürzerer Finger greifen lieber zu kleineren Mäusen wie etwa der **Krait**. Zudem vermissen wir seitliche Tasten.

Dafür überzeugt die Technik: Die variable Auflösung von bis zu 2.000 Bildpunkten ermöglicht äußerst genaues Zielen, die mächtige Treiber-Software erlaubt neben der detaillierten Konfiguration einzelner Tasten auch die Programmierung von Makros.

Simon Fistrich

FANATEC HEADSHOT CONTROLLER

Hersteller		Endor
ca. Preis		80 Euro
Webseite		www.fanatec.de
Hersteller-Hotline		0871/922 12 99 (Normaltarif)
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	84
Technik	(10%)	86
Ergonomie	(20%)	82
Ausstattung	(20%)	90
Preis/Leistung		ausreichend
Bestenliste		Platz 1 (von 1 getesteten Maus/Mauspad-Kombination)

FAZIT

»Gute Idee, die gut umgesetzt ist – allerdings stören einige Detailmängel, der wenig edle Plastikcharme und der recht hohe Preis.«

85

Hardware-Kategorie Tastatur

RAZER **TARANTULA**

Das perfekte Beispiel, warum edles Aussehen eben nicht alles ist.

Was haben wir dieser Tastatur entgegengefiebert! Schließlich stammt sie von Razer, jener Hardwareschmiede, der man bislang nahezu blind vertrauen konnte, wenn es um qualitativ hochwertiges Spielerzubehör ging. Aber, ach: Damit ist nun Feierabend! Der erste Ausflug ins Genre der Zocker-Keyboards entpuppt sich nämlich als eher durchschnittliches Unterfangen. Für Razer-Verhältnisse ist dieses Urteil nichts anderes als ein mittelschwerer Flop.

Flache Sache

Schuld daran ist nicht die gewohnt hervorragende Technik. Sondern zum einen die extrem flache Neigung der Tastatur. Durch die ungewohnte Haltung ermüden die Hände recht schnell, längeres Tippen ist eine Tortur. Zum anderen der viel zu kurze Anschlag, der uns einfach zu wenig Feedback gibt: Haben wir die Taste nun getroffen? Da das Haupttastenfeld ärgerlicherweise nicht beleuchtet ist, rätseln wir außerdem (insbesondere im abgedunkelten Raum), ob wir die gewünschte Taste erwischt haben. Da nützt uns der Vorteil, sehr schnell von der einen auf die andere Taste zu rutschen, herzlich wenig.

Taste hier und Taste dort

Freilich hat die **Tarantula** auch gute Seiten: Die Klavierlack-Optik sieht edel aus, muss allerdings gepflegt werden, da Hände nach längerer Zeit hässliche Abdrücke hinterlassen. Zusatztasten für die Medienwiedergabe plus einige Makrokeys am Rand sind gut platziert und nützlich. Über die Software können fast sämtliche Tasten frei programmiert werden – das Ergebnis wird in bis zu 99, jederzeit abrufbaren Profilen gespeichert. Anschlüsse für zwei USB-Geräte und ein Headset sind vorhanden. Über dem Haupttastenfeld sitzt ein Sockel, in dem etwa eine spezielle Lampe oder eine Webcam angeschlossen werden kann.

Simon Fistrich

TARANTULA

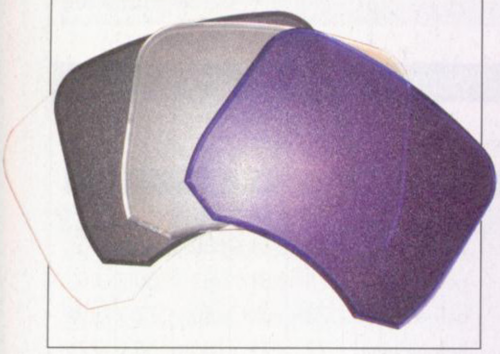
Hersteller		Razer
ca. Preis		120 Euro
Webseite		www.razerzone.com/www.speedlink.de
Hersteller-Hotline		0180/512 51 33 (0,12 €/min.)
EINZELWERTUNGEN		
Praxistest	(50%)	74
Verarbeitung	(20%)	83
Ergonomie	(20%)	60
Design	(10%)	76
Preis/Leistung		mangelhaft
Bestenliste		Platz 7 (von 13 getesteten Tastaturen)

FAZIT

»Bevor Sie 120 Euro für diese Tastatur ausgeben, sollten Sie unbedingt probetippen! Die flache Neigung ist nicht jedermanns Sache.«

73

COMPAD
SPEEDPAD NG



Hardware-Kategorie Mauspad

Klassiker neu aufgelegt: präzises Mauspad in vier frischen Farben.

Schwarz-weiß-blau-durchsichtig bilden nicht etwa das Muster einer Nationalflagge, sondern die Varianten des neuen **Compad Speedpad NG**. Es löst den vier Jahre alten Vorgänger ab und bringt mit diesen schlichten, aber edlen Farbtönen frischen Wind in die graue Jahreszeit. Auf den ersten Blick wurde wenig geändert, die Maus hat weiterhin eine Auslauffläche von 300 mal 240 Millimeter. Tief fallen kann sie dabei nicht, schließlich ist das Pad mit fünf Millimetern ausreichend flach.

Langlebige Oberfläche

Liebhaber schneller Spielzüge liegen mit dem **Speedpad NG** goldrichtig. Die glatte und robuste Oberfläche zieht der Maus nicht nur Siebenmeilenstiefel an, sondern packt auch noch höchste Präzision oben drauf. Das erfreut bei flotten Duellen, gibt uns aber auch bei anspruchsvollen Aufgaben wie Bildbearbeitung die nötige Sicherheit. Aus ergonomischer Sichtweise liegt das Mauspad ebenfalls weit vorne: In der kleinen Aussparung lässt sich ideal eine Handballenauflage platzieren. Für die verlangten 20 Euro empfehlenswert.

Timm Wotka

SPEEDPAD NG

Hersteller	Compad
ca. Preis	20 Euro
Webseite	www.com-pad.com
Hersteller-Hotline	keine
EINZELWERTUNGEN	
Praxistest Spiele (60%)	89
Praxistest Office (10%)	90
Ergonomie (20%)	86
Verarbeitung (10%)	88
Preis/Leistung	gut
Bestenliste	Platz 2 (von 8 getesteten Mauspads)

FAZIT

»Qualität Made in Germany! Das Next Generation ist ein würdiger Nachfolger des Speedpads und mit 20 Euro auch erschwinglich.«

88

LOGITECH
CHILLSTREAM CONTROLLER

Hardware-Kategorie Gamepad

Keine Schwitzehändchen mehr dank lauem Lüfter-Lüftchen.

Logitech sagt feuchten Spielehänden mit dem **Chillstream Controller** den Kampf an. Das Prinzip ist simpel: Ein kleiner Lüfter pustet Kühlluft über diverse Schlitze auf die Handflächen. Das System wirkt – selbst die sonst nassesten Pfoten bleiben schön trocken und frisch. Allerdings arbeitet der Propeller in der höheren der zwei Gebläsestufen störend laut, und die Mittelfinger bekommen von der Lüfterausbuchtung an der Rückseite des Gehäuses auf Dauer Druckstellen.

Xbox-Layout und Vista-Knopf

Fast noch wichtiger: Neben der Lüftung funktioniert auch das Pad selbst einwandfrei. Der **Chillstrem Controller** orientiert sich inklusive zweier analoger Schultertasten am typischen Design eines Xbox-Pads. Das geht hin bis zum großen, geheimnisvoll »Vista-Knopf« titulierten Knubbel in der Mitte. Beim Original ist er für Xbox Live zuständig, unter XP war er im Test ohne Wirkung. Der Rest funktioniert hingegen prächtig: Mit straff-knackigen Ministicks und gut platzierten Buttons gehört es zur Spitzenklasse der PC-Pads.

Mikkl Galuschka

CHILLSTREAM CONTROLLER

Hersteller	Logitech
ca. Preis	35 Euro
Webseite	www.logitech.de
Hersteller-Hotline	069/920 321 66 (Normaltarif)
EINZELWERTUNGEN	
Praxistest (50%)	84
Ergonomie (20%)	79
Ausstattung (20%)	83
Verarbeitung (10%)	85
Preis/Leistung	gut
Bestenliste	Platz 2 (von 17 getesteten Gamepads)

FAZIT

»Das Chillstream-Kühlkonzept funktioniert, das restliche Pad ist ebenfalls gut – eine klare Empfehlung für feuchte Händchen.«

83

THRUSTMASTER
RALLY GT FF PRO

Hardware-Kategorie Force-Feedback-Lenkrad

Neue Drei-Pedal-Version von Thrustmasters Lenkrad-Topmodell.

Ein Jahr nach der Veröffentlichung des **Rally GT FF Pro** bringt Thrustmaster einen modifizierten Nachfolger heraus. Der Zusatz »Clutch Pedal Edition« weist auf die größte Änderung hin: Die Kupplung ist als serienmäßiges drittes Pedal dabei. Weitere Neuerungen betreffen einen strafferen Schalthebel sowie einen kräftigeren Force-Feedback-Motor. Ansonsten blieb alles beim Alten.

Unverändertes Fahrgefühl

Gleich blieben somit auch die Stärken und Schwächen. Der größte Trumpf ist die komplette Bestückung mit Schaltknüppel, digitalen und analogen Lenkrad-Wippen. Damit dürfte jeder Fahrertyp eine für ihn ideale Konfiguration finden. Auch die stärkeren FF-Effekte und der neue Ganghebel machen sich positiv bemerkbar. Überhaupt ist das generelle Fahrgefühl ganz ordentlich. Allerdings stören die schwammige Mittellage der Lenkung, das viel zu leichtgängige Bremspedal und die billig anmutenden Materialien samt deren mäßiger Verarbeitung. Somit gilt wie schon für den Vorgänger: gut, aber nicht spitze.

Mikkl Galuschka

RALLY GT FF PRO

Hersteller	Thrustmaster
ca. Preis	100 Euro
Webseite	www.thrustmaster.de
Hersteller-Hotline	0800/000 144 5 (kostenlos)
EINZELWERTUNGEN	
Praxistest (50%)	78
Ergonomie (20%)	74
Ausstattung (20%)	84
Verarbeitung (10%)	67
Preis/Leistung	befriedigend
Bestenliste	Platz 4 (von 17 getesteten Lenkrädern)

FAZIT

»Auch wenn es nicht an die Logitech-Konkurrenz herankommt: Das Rally GT gehört zu den wenigen wirklich brauchbaren Lenkrädern.«

77

BESTENLISTEN

Von PC PowerPlay **getestet und für gut befunden:** die besten Hardware-Geräte jeder Kategorie.

PCI-EXPRESS-GRAFIKKARTEN

Name	ca. Preis	3D-Chip	Test in	Preis/Leistung	Leistung (50%)	Bildqualität (25%)	Technik (15%)	Ausstattung (10%)	Gesamtwertung
Karten über 250 Euro									
1 XFX **GEFORCE 7950 GX2 570 XXX**	600 Euro	Geforce 7950 GX2	09/06	ausreichend	82	79	83	83	82
2 SAPPHIRE **RADEON X1950 XTX**	390 Euro	Geforce X1950 XTX	12/06	gut	80	81	80	75	80
3 SAPPHIRE **RADEON X1900 XTX**	330 Euro	Radeon X1900 XTX	09/06	gut	78	81	82	80	80
4 HIS **RADEON X1900 XTX ICEQ 3**	420 Euro	Radeon X1900 XTX	09/06	befriedigend	78	81	80	77	79
5 POINT OF VIEW **GEFORCE 7900 GTX**	420 Euro	Geforce 7900 GTX	09/06	befriedigend	77	79	80	68	77
6 XFX **GEFORCE 7800 GTX**	340 Euro	Geforce 7800 GTX	08/05	befriedigend	75	79	79	79	77
7 SAPPHIRE **RADEON X1900 XT**	260 Euro	Radeon X1900 XT	12/06	gut	77	80	77	74	77
Karten bis 250 Euro									
1 POWERCOLOR **X1950 PRO**	195 Euro	Radeon X1950 Pro	12/06	sehr gut	72	80	79	70	75
2 CONNECT 3D **RADEON X1900 GT**	200 Euro	Radeon X1900 GT	07/06	gut	72	80	72	68	74
3 LEADTEK **WINFAST PX7900 GS TDH**	190 Euro	Geforce 7900 GS	12/06	gut	70	79	76	72	73
4 EVGA **GEFORCE 7600 GT**	190 Euro	Geforce 7600 GT	04/06	gut	68	78	76	66	72
5 GALAXY **GEFORCE 7600 GS**	130 Euro	Geforce 7600 GS*	08/06	sehr gut	66	75	75	66	70
6 XFX **6800 GS EXTREME XXX**	190 Euro	Geforce 6800 GS	01/06	befriedigend	65	77	73	76	70
5 SAPPHIRE **RADEON X800 GTO2**	170 Euro	Radeon X800 GTO	01/06	gut	60	75	76	78	65

AGP-GRAFIKKARTEN

Name	ca. Preis	3D-Chip	Test in	Preis/Leistung	Leistung (50%)	Bildqualität (25%)	Technik (15%)	Ausstattung (10%)	Gesamtwertung
Karten über 150 Euro									
1 MSI **NX6800U-T2D256**	270 Euro	Geforce 6800 Ultra	–	befriedigend	68	77	75	80	73
2 CLUB-3D **GEFORCE 7800 GS**	270 Euro	Geforce 7800 GS	03/06	befriedigend	67	79	77	78	73
3 GAINWARD **POWERPACK! ULTRA 2400**	300 Euro	Geforce 6800 GT	08/05	ausreichend	67	77	73	78	72
4 SAPPHIRE **RADEON X850 XT PE**	300 Euro	Radeon X850 XT PE	08/05	befriedigend	68	75	74	80	72
5 SAPPHIRE **RADEON X850 XT**	260 Euro	Radeon X850 XT	–	befriedigend	66	75	74	78	71
6 MSI **RX800XT-VTD256**	250 Euro	Radeon X800 XT	–	befriedigend	65	75	73	79	70
Karten bis 150 Euro									
1 POWERCOLOR **X800 PRO**	150 Euro	Radeon X800 Pro	–	gut	61	75	72	71	67
2 SAPPHIRE **RADEON X800**	100 Euro	Radeon X800	08/05	befriedigend	56	75	68	75	65
3 MSI **NX6800-TD128**	100 Euro	Geforce 6800	–	befriedigend	55	75	66	77	64
4 GALAXY **GEFORCE 6600 GT**	80 Euro	Geforce 6600 GT	08/05	gut	54	75	70	68	63
5 SAPPHIRE **HYBRID RADEON X700 PRO**	130 Euro	Radeon X700 Pro	01/05	befriedigend	48	74	72	71	60
6 CLUB-3D **RADEON 9800 PRO**	80 Euro	Radeon 9800 Pro	–	gut	49	70	69	69	59
7 SPARKLE **SP-AG 43 DH**	90 Euro	Geforce 6600	–	befriedigend	39	71	60	55	52

*übertaktet

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

POWERCOLOR
X1950 PRO

Hardware-Kategorie	PCIe-Grafikkarte
ca. Preis	195 Euro
Gesamtwertung	75

GIGABYTE
GA-K8N PRO-SLI

Hardware-Kategorie	Athlon-64-Mainboard
ca. Preis	90 Euro
Gesamtwertung	84

LG
GSA-4167B

Hardware-Kategorie	DVD-Brenner
ca. Preis	50 Euro
Gesamtwertung	94

YAKUMO
TFT17XJ

Hardware-Kategorie	17-Zoll-TFT
ca. Preis	200 Euro
Gesamtwertung	81

MAINBOARDS

	Name	ca. Preis	Chipsatz	Test in	Preis/Leistung	Leistung (20%)	Stabilität (30%)	Ausstattung (40%)	Service (10%)	Gesamtwertung
Pentium 4 (Sockel 775)										
1	ASUS **P5WD2 PREMIUM**	160 Euro	Intel i955X	04/06	sehr gut	85	94	86	84	88
2	GIGABYTE **GA-8N SLI QUAD ROYAL**	130 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	04/06	gut	87	87	86	80	86
3	INTEL **D955XBK**	230 Euro	Intel i955X	04/06	gut	85	91	82	83	85
4	ASUS **P5LD2 DELUXE WIFI-TV**	150 Euro	Intel i945P	04/06	gut	84	88	84	84	85
5	EPOX **5NVA+SLI**	120 Euro	Nvidia Nforce4 SLI IE	04/06	gut	87	85	82	77	83
Athlon 64 (Sockel 939)										
1	DFI **LANPARTY UT NF4 DR-SLI EXPERT**	200 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	03/06	gut	88	88	89	81	88
2	MSI **K8N DIAMOND**	160 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	03/06	gut	86	86	88	82	86
3	GIGABYTE **GA-K8N PRO-SLI**	90 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	03/06	sehr gut	86	85	84	80	84
4	ASUS **A8N-SLI**	100 Euro	Nvidia Nforce4 SLI	03/06	sehr gut	85	88	81	83	84
5	MSI **RD480 NEO2**	85 Euro	Ati Xpress 200	03/06	gut	84	86	81	82	83

TFT-MONITORE

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Bildqualität (40%)	Spieletauglichkeit (25%)	Ergonomie (20%)	Ausstattung (15%)	Gesamtwertung
17 Zoll										
1	HYUNDAI **IMAGEQUEST Q70 U**	260 Euro	TN+Film-Display	–	gut	93	92	75	86	88
2	SAMSUNG **SYNCMASTER 730BF**	200 Euro	TN+Film-Display	–	gut	95	92	79	53	85
3	VIEWSONIC **VX724**	240 Euro	TN+Film-Display	–	befriedigend	90	90	70	60	82
4	YAKUMO **TFT 17 XJ**	200 Euro	TN+Film-Display	–	sehr gut	91	90	70	47	81
5	SHUTTLE **XP17 TEMPAG V2**	330 Euro	TN+Film-Display	–	ausreichend	90	92	80	42	81
19 Zoll										
1	ACER **F-19**	350 Euro	TN+Film-Display	–	gut	90	89	79	91	88
2	EIZO **FLEXSCAN S1910**	520 Euro	PVA-Display	–	befriedigend	88	83	88	85	86
3	LG **L1970H**	280 Euro	TN+Film-Display	–	gut	95	88	72	56	83
4	BENQ **FP91V**	325 Euro	TN+Film-Display	–	gut	87	92	65	75	82
5	VIEWSONIC **VX924**	320 Euro	TN+Film-Display	–	gut	86	92	71	55	80

LAUFWERKE

	Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Transferrate (40%)	Zugriffszeit (30%)	Lautstärke (15%)	Praxistest (15%)	Gesamtwertung
S-ATA-Festplatten										
1	WESTERN DIGITAL **WD1500ADFD**	190 Euro	150 GB, 10.000 U/min	–	befriedigend	95	95	45	78	85
2	WESTERN DIGITAL **WD740GD**	140 Euro	74 GB, 10.000 U/min	–	befriedigend	82	94	46	73	79
3	MAXTOR **DIAMOND MAX 10**	90 Euro	300 GB, 7.200 U/min	–	gut	65	67	91	81	72
4	SAMSUNG **SPINPOINT P120 SP2504C**	70 Euro	250 GB, 7.200 U/min	–	gut	76	58	76	77	71
5	HITACHI **DESKSTAR 7K250**	80 Euro	250 GB, 7.200 U/min	–	befriedigend	62	66	66	86	67
						Leistung DVD (45%)	Leistung CD (35%)	Ausstattung (10%)	Lautstärke (10%)	Gesamtwertung
DVD-Laufwerke										
1	PLEXTOR **PX-130A**	30 Euro	IDE-Laufwerk 16/50fach	–	sehr gut	97	87	97	92	93
2	TEAC **DV-516E**	20 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	sehr gut	95	87	81	91	90
3	ARTEC **DHM-G48**	30 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	sehr gut	91	86	81	95	89
4	ASUS **DVD-E616**	20 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	gut	80	95	95	73	86
5	SONY **DDU1621**	20 Euro	IDE-Laufwerk 16/48fach	–	gut	88	71	77	83	80
						Leistung DVD (45%)	Leistung CD (35%)	Ausstattung (10%)	Lautstärke (10%)	Gesamtwertung
DVD-Brenner										
1	LG **GSA-H10N**	50 Euro	IDE-Brenner 16/16/6/8/6-fach	–	sehr gut	94	93	93	95	94
2	LG **GSA-4167B**	50 Euro	IDE-Brenner 16/16/6/8/4-fach	–	sehr gut	95	91	93	95	94
3	SAMSUNG **SH-S162L**	50 Euro	IDE-Brenner 16/16/6/8/6-fach	–	sehr gut	92	92	94	83	91
4	PIONEER **DVR-110**	50 Euro	IDE-Brenner 16/16/6/8/8-fach	–	gut	88	91	82	95	89
5	BENQ **DW1640**	50 Euro	IDE-Brenner 16/16/8/6/4-fach	–	gut	87	90	80	95	88

SOUND-SYSTEME

Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Klangtest (50%)	Pegelfestigkeit (20%)	Ausstattung (20%)	Bedienung (10%)	Gesamtwertung
Stereo-Boxensets									
1 TEUFEL **CONCEPT C 2.1 USB**	120 Euro	Stereo-Boxenset	07/06	sehr gut	85	83	80	77	83
2 ALTEC **LANSING FX 6021**	200 Euro	Stereo-Boxenset	07/06	ausreichend	79	78	83	84	80
3 CREATIVE **I-TRIGUE L3800**	120 Euro	Stereo-Boxenset	04/06	gut	76	81	81	88	79
4 HARMAN/KARDON **SOUNDSTICKS 2**	140 Euro	Stereo-Boxenset	02/05	befriedigend	81	79	72	66	77
5 CREATIVE **GIGAWORKS T20**	85 Euro	Stereo-Boxenset	07/06	gut	75	69	76	81	75
Surround-Boxensets									
1 TEUFEL CONCEPT **G THX 7.1**	300 Euro	Surround-Boxenset	09/05	sehr gut	90	86	90	78	88
2 CREATIVE **GIGAWORKS S750**	400 Euro	Surround-Boxenset	02/05	gut	88	89	84	79	87
3 LOGITECH **Z-5500**	290 Euro	Surround-Boxenset	12/04	gut	87	90	86	81	87
4 TEUFEL **CONCEPT E MAGNUM POW. ED.**	160 Euro	Surround-Boxenset	NEU	sehr gut	85	85	82	75	84
5 TEUFEL **CONCEPT E2**	130 Euro	Surround-Boxenset	NEU	sehr gut	83	83	80	75	82

EINGABEGERÄTE

Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Praxistest (50%)	Technik (10%)	Ergonomie (20%)	Ausstattung (20%)	Gesamtwertung
Mäuse									
1 LOGITECH **G5**	50 Euro	Kabel-Lasermaus	10/05	gut	96	94	87	90	93
2 RAZER **COPPERHEAD**	50 Euro	Kabel-Lasermaus	10/05	gut	94	95	81	86	90
3 LOGITECH **G3**	40 Euro	Kabel-Lasermaus	11/06	gut	88	90	80	87	86
4 RAZER **KRAIT**	35 Euro	optische Kabelmaus	11/06	sehr gut	92	93	79	76	86
5 REVOLTEC **FIGHTMOUSE ADVANCED**	35 Euro	Kabel-Lasermaus	10/06	befriedigend	86	84	81	86	85

Name	ca. Preis	Art	Test in	Preis/Leistung	Praxistest (50%)	Ergonomie (20%)	Ausstattung (20%)	Verarbeitung (10%)	Gesamtwertung
Gamepads									
1 MICROSOFT **XBOX 360 CONTROLLER**	30 Euro	Gamepad	03/06	gut	87	89	80	88	86
2 LOGITECH **CHILLSTREAM CONTROLLER**	35 Euro	Gamepad	NEU	gut	84	79	83	85	83
3 LOGITECH **WINGMAN RUMBLE PAD 2**	30 Euro	Gamepad	–	gut	83	79	78	77	80
4 SAITEK **P2900**	30 Euro	Gamepad	05/06	befriedigend	78	78	79	72	78
5 THRUSTM. **FIRESTORM DUAL POWER 3**	15 Euro	Gamepad	–	gut	78	78	73	80	77
Joysticks									
1 SAITEK **X52**	100 Euro	mit extra Schubregler	02/05	sehr gut	85	81	92	75	85
2 SAITEK **CYBORG EVO**	30 Euro	Joystick	–	sehr gut	84	72	84	73	81
3 LOGITECH **WINGMAN FORCE 3D**	20 Euro	Force-Feedback-Joystick	–	gut	82	76	79	75	79
4 THRUSTMASTER **FF JOYSTICK**	45 Euro	Force-Feedback-Joystick	–	befriedigend	79	82	75	76	78
5 SAITEK **X45 FLIGHT SYSTEM**	80 Euro	mit extra Schubregler	–	gut	74	84	73	86	77
Lenkräder									
1 LOGITECH **G25**	230 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	11/06	sehr gut	93	85	91	87	90
2 LOGITECH **DRIVING FORCE PRO**	90 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/05	sehr gut	91	87	90	50*	86
3 LOGITECH **MOMO RACING**	105 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	–	gut	90	88	86	20*	82
4 THRUSTMASTER **RALLY GT FF PRO**	100 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	NEU	befriedigend	78	74	84	67	77
5 SAITEK **R440 FF**	55 Euro	Force-Feedback-Lenkrad	01/05	gut	79	81	66	75	76

*ein nachlässig verarbeiteter Potentiometer kann zum »80%-Bug« führen, durch den nur maximal 80% Gas gegeben werden kann.

PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

SHARKOON
AUDICS 5.1

Hardware-Kategorie: Surround-Boxenset
ca. Preis: 60 Euro
Gesamtwertung: 73

MICROSOFT
XBOX360 PAD

Hardware-Kategorie: Gamepad
ca. Preis: 30 Euro
Gesamtwertung: 86

RAZER
KRAIT

Hardware-Kategorie: optische Kabelmaus
ca. Preis: 35 Euro
Gesamtwertung: 86

LOGITECH
DRIVING FORCE PRO

Hardware-Kategorie: FF-Lenkrad
ca. Preis: 90 Euro
Gesamtwertung: 86

Du wolltest schon immer mal Präsident sein?

Dann haben wir hier was für dich:

Cynamite.de

Das neue interaktive Onlineportal für Games und DVD!

- Gründe deinen eigenen Club!
- Bewerte deine Lieblingsspiele!
- Bau' dir deine eigene Homepage!
- Hol' dir täglich die heißesten News, Downloads und Videos zu allen Top-Games und -DVDs!

CYNAMITE.DE
my entertainment network

GESCHENK-IDEEN DER PC POWERPLAY-REDAKTION

Kurz vor knapp noch ein Präsent für die Lieben oder sich mit dem Weihnachtsgeld vom Chef einfach selbst beschenken? Wir haben die **passenden Geschenktipps** für Sie!

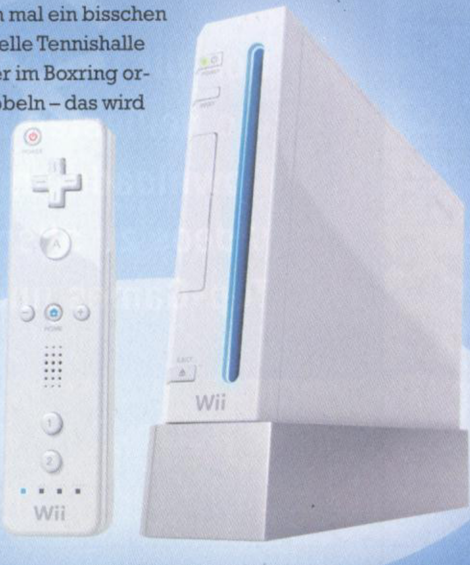
MARTIN DEPPE: Modelleisenbahn

Railroads ist schuld! Und zwar doppelt: Zum einen ist Sid Meiers Eisenbahnspiel so fesselnd, dass ich unbedingt »echte« Dampfloks fahren mag. Aber die gibt's ja kaum noch, darum wünsche ich mir eine kleine, im H0-Format. Zum anderen komme ich wegen **Railroads** kaum von meinem PC weg, obwohl ich a) Hunger und b) Durst habe.

Mit der Modelleisenbahn ist das Problem sofort gelöst: Einfach Gleise vom Schreibtisch zum Kühlschrank legen, schon pendelt der Zug mit Knabberzeug und Bier regelmäßig hin und her! Nur die Fahrt zum Briefkasten ist etwas kritisch: Wegen des starken Gefälles im Treppenhaus ist die Lok zwar ruckzuck unten angekommen – aber bergauf dauert's ewig. Macht nichts, wünsche ich mir zu Ostern halt die schweizerische Krokodil-Lok. Dann brauche ich natürlich Oberleitungen ...

SARA STEHLIN: Nintendo Wii

Das werden ganz schön zappelige Wiinachten werden! Ich kann es kaum erwarten, meinen eigenen, sehr stylishen **Wii** in den Händen zu halten und endlich loszufuchteln! Ich bin sehr gespannt, ob die in den Trailern dargestellten Spiele auch so genial sind, wie sie scheinen ... da kann vielleicht sogar ich mich mal zum Sporteln aufraffen. Und außerdem kann ich dann meine Mitbewohnerin mal ein bisschen durch die virtuelle Tennishalle scheuchen oder im Boxring ordentlich vermöbeln – das wird lustig!
Ich bin mir sicher, dass Nintendo da an Spielspaß nicht zu viel versprochen hat.



SUSANNE BRAUN: Taschen-Beamer

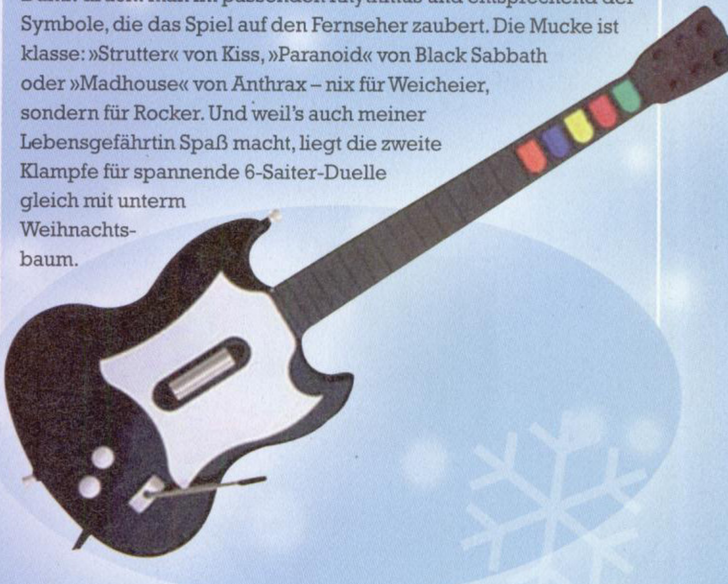
Ich wünsche mir den handlichen Taschenbeamer von Samsung – und empfehle ihn an alle weiter, die bisher vor dem Kauf eines großen Brummers zurückgeschreckt sind. Denn das Sprichwort »klein aber oho« trifft ganz auf dieses Gerät zu. Satte Farben, Schärfe und ein riesiges Bild: Eine Projektionsdiagonale von bis zu 1,60 Metern ist möglich! Das steckt manch großen Bruder in die Tasche. Apropos Tasche: Dank kleiner Abmessungen und dem Gewicht von einem Kilogramm kann ich meinen Taschenfreund überall mit hinnehmen und ihn im Auto sogar über den Zigarettenanzünder laufen lassen. Fehlt nur noch das Auto ...

MIKKL GALUSCHKA: Logitech-Lenkrad

Nach knapp drei Jahren **Dual Force Pro** wird es Zeit für ein neues Lenkrad. Für ein exorbitant teures VPP-Modell reicht das Geld nicht. Und so werde ich wieder bei Logitech fündig. Das **G25** lässt selbst bei anspruchsvollen Rennspielern keine Wünsche offen. Der Preis von rund 250 Euro für das Set aus Lenkrad, Schalteinheit und Pedale ist zwar nicht ohne. Doch von der Präzision über die satten FF-Effekte bis hin zur Verarbeitung bietet es auch den entsprechenden Gegenwert. Für reine Actionraser wie die **Need for Speed**-Serie ist das **G25** zwar fast schon zuviel des Guten. Wer aber regelmäßig in simulationslastigeren Titeln wie dem neuen **Race**, **GTR2** oder **rFactor** dreht, wird das Teil bald nicht mehr missen mögen.

FLORIAN STANGL: Guitar Hero 2

Rocken unterm Weihnachtsbaum: Das geht entweder per elektrifizierter Edelholz-Klampfe Marke Gibson (1.500 Euro). Oder für gerade mal 70 Euro, mit **Guitar Hero 2**. Gibt's zwar nur für die PlayStation 2, aber weil es so viel Spaß macht, gehe ich dem PC gern mal fremd. Gerockt wird einer Plastikgitarre, die vier farbige Tasten und einen Schlagknubbel sowie Tremolohebel hat. Damit drückt man im passenden Rhythmus und entsprechend der Symbole, die das Spiel auf den Fernseher zaubert. Die Mucke ist klasse: »Strutter« von Kiss, »Paranoid« von Black Sabbath oder »Madhouse« von Anthrax – nix für Weicheier, sondern für Rocker. Und weil's auch meiner Lebensgefährtin Spaß macht, liegt die zweite Klampfe für spannende 6-Saiter-Duelle gleich mit unterm Weihnachtsbaum.



SANDRA STREHLE: PlayStation Portable

Ich spiele gerne und schaue genauso gerne DVDs. Das will ich aber nicht nur daheim können, sondern auch unterwegs. Wie schön, dass Sonys **PSP** mir beides ermöglicht, so wird selbst langweiliges Zugfahren erträglich. Besonders **LocoRoco** hat es mir angetan, und auch bei **Lumines** vergeht die Zeit wie im Fluge. Und zum Abbau angestauter Aggressionen eignet sich **Tekken: Dark Resurrection** ganz hervorragend. Auch wenn ich es vorher nicht geglaubt habe: Das Display ist groß genug, um Filme in ordentlicher Qualität anzuschauen.

Aber nicht nur die inneren Werte und das umfangreiche Spieleangebot haben mich überzeugt: Die elegante Form kommt allerdings nur so richtig in rosa zur Geltung. Als Nebeneffekt verhindert die Farbe, dass mir mein Lebensgefährte die PSP wegnimmt.

SASCHA GLISS: Modellflugzeug

Als virtueller Kampfpilot fliege ich am liebsten die Bf 109. Im echten Leben wollte ich schon immer ein RC-Flugmodell haben, am liebsten natürlich eine Jagdmaschine aus dem Zweiten Weltkrieg. Bei klassischen Balsaholz-Modellen mit Benzinmotor hat mich bisher aber immer der komplizierte Zusammenbau abgeschreckt. Die fällt bei modernen Elektrofliegern aus Formschaum fast komplett weg. Beinahe alles ist vormontiert, und anmalen muss ich diese Messerschmitt auch nicht selber.

Das einzige Problem: Das Modell kostet zwar »nur« 80 Euro, doch um es in die Luft zu kriegen, muss ich aber noch mindestens 200 Euro extra für Servos, Antrieb und Akkus hinlegen, dazu kommt etwa noch mal so viel für die Fernsteuerung. Bezugsquelle: **www.d2air.at**

MICHAEL ERLWEIN: Stuhl-Subwoofer

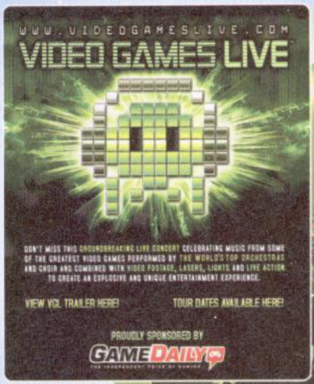
Subwoofer-Stühle sind zwar keine neue Erfindung. Der **Buttkicker** vereinigt allerdings zwei schwer zu schlagende Vorteile: Erstens kann ich ihn an fast jedes beliebige Sitzmöbel anschließen, und zweitens ist er verglichen mit den bisherigen Fertiglösungen unschlagbar billig – knapp 100 Dollar kostet der Stuhlvibrator beim Hersteller **www.thebuttkicker.com**.

Und so funktioniert es: Der **Buttkicker** wandelt Bassklänge in Vibrationen um, die er auf meinen Stuhl überträgt. So schüttelt mich beim Spielen jede Explosion durch, ohne dass ich meiner Freundin oder den Nachbarn mit lautem Subwoofer-Krachen auf die Nerven gehe. Den Sound kann ich nämlich weiterhin über meine Sennheiser-Kopfhörer genießen. Für mich die konsequente Fortführung von Force-Feedback-Joysticks.

DAVID BERGMANN: Spiele-Konzert

Wenn Sie es ausgefallener mögen, ist meine Geschenk-Idee genau das Richtige: Karten für ein Konzert von **Video Games Live**! Ein Orchester und ein Chor präsentieren in dieser Show Musikstücke aus Computer- und Videospielen, von **World of WarCraft** bis **Final Fantasy**. Untermalt wird das Ganze durch eine Lasershow, Schauspieler und Spielszenen auf einer Großleinwand. Ein tolles Programm, das auch Konzertmuffeln gefallen wird. Verantwortlich zeichnen Profis wie Tommy Tallarico, der seit über zehn Jahren Musik für Spiele komponiert.

Der Haken: **Video Games Live** ist derzeit nur in den USA auf Tour; auf den Preis von knapp 30 US-Dollar (circa 25 Euro) müssen Sie also Flugtickets für eine Reise in die Vereinigten Staaten draufschlagen.



RÜDIGER STEIDLE: Modellhubschrauber

Ähnlich wie Sascha hege auch ich eine heimliche Liebe zum Modellfliegen, die ich bislang aus Kosten- und Zeitgründen verdrängt habe. Allerdings werden die Flitzer seit einiger Zeit stetig kleiner, billiger und leichter zu steuern und damit zum Massenphänomen, dem auch ich mich nicht länger verschließen will.

Mit den Fliegern der Firma Silverlit hatte ich schon viel Spaß, jetzt soll mich ein Hubschrauber aus gleichem Hause über den Winter begleiten. Denn im Gegensatz zu den Doppeldecker-Kollegen kann ich mit dem **X-Rotor Piccoz** zur Not auch im Wohnzimmer durchstarten.

SIMON FISTRICH: HD-Fernseher

Das LCD-Zeitalter ist endlich in einigermaßen bezahlbaren Preisregionen angekommen. Höchste Eisenbahn also, den alten, potthässlichen 4:3-Brüllwürfel gegen ein amtliches, zukunftstaugliches und optisch schickes 16:9-Gerät zu ersetzen. Passable Geräte (zum Beispiel den **Toshiba 37WL66P** mit 94 cm Bilddiagonale) gibt's schon für etwas über 1.000 Euro. Und daneben macht sich eine Xbox 360 mit optionalem HD-Laufwerk außerordentlich gut. Schließlich will man den neu erworbenen »HD-ready«-Status ja auch ausnutzen. Auch für den geliebten PC steht der passende Anschluss bereit: **Oblivion** auf 32 Zoll in HD? Aber sicher!

Freilich, der Geldbeutel wird bei so viel Hi-Tech arg gebeutelt. Dafür gibt's aber ein absolut einmaliges Wohnzimmergefühl.

Jetzt PC PowerPlay für 3 Ausgaben testen und satte 35% sparen!

35% sparen: 3 Ausgaben für nur 6,99 € testen

Plus T-Shirt als Gratis-Geschenk

EXTRA!

Bei Bezahlung per Bankabbuchung bzw. Kreditkarte gibt's eine tolle Mini-Taschenlampe

GRATIS!

Karte ausfüllen, ausschneiden und heute noch abschicken!

Unser Service für ganz Eilige:

Tel.: (0049) 0931/41 70 434

Fax: (0049) 0931/41 70 179

E-Mail: abo@pcpowerplay.de

Web: www.pcpowerplay.de

Verlag: CyPress GmbH, Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg, Tel.: (0049) 0931/40691-0, Fax: (0049) 0931/40691-15, eMail: power@cypress.de, Registergericht Würzburg HRB1817, Geschäftsführer: Alessandro de Bochdanovits
Abobetreuung: DataM Services GmbH, Fichtestr. 9. 97074 Würzburg, Tel.: (0049) 0931/4170-01, Fax: (0049) 0931/4170-499, eMail: info@datam-services.de, Geschäftsführerin: Sigrid Sieber

Ja, ich will PC PowerPlay im Mini-Abo testen

Ich bestelle PC PowerPlay im Mini-Abo (3 Ausgaben) portofrei zum Vorteilspreis von nur € 6,99. Sollte ich eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören lassen, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus (12 Ausgaben) für nur € 38,40 (Österreich € 43,20, Schweiz sFr 75,60, restliches Ausland auf Anfrage). Bei Zahlung per Bankabbuchung bzw. Kreditkarte erfolgt die Zustellung der Prämie innerhalb von 14 Tagen. Bei Bezahlung per Rechnung ca. 14 Tage nach Zahlungseingang. PCM017

Als Gratis-Geschenk bekomme ich:

☐ **PC PowerPlay »Prinzessinnen-Retter«-T-Shirt**

Größe:
☐ L ☐ XL ☐ XXL

AB DIE POST!

Einfach Bestellcoupon ausfüllen, ausschneiden und abschicken an:

PC PowerPlay Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH
Postfach 9161
97091 Würzburg

Ich bin der neue Abonnent:

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ, Ort

Telefon Geb. Datum

DAS EXTRA: Bei Zahlung per Bankabbuchung bzw. Kreditkarte eine tolle Mini-Taschenlampe gratis!

Zahlungsweise: ☐ per Bankabbuchung (nur in Deutschland möglich) ☐ gegen Rechnung

Geldinstitut

Kontonummer

Bankleitzahl

☐ per Kreditkarte ☐ VISA ☐ MASTERCARD

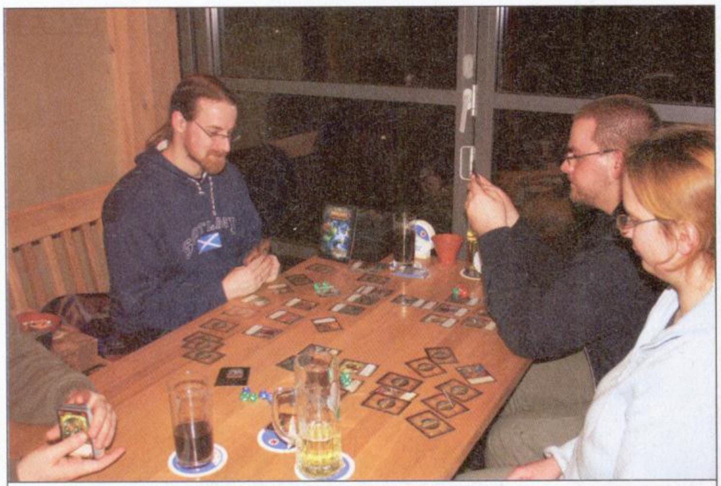
Kreditkartennummer

Gültigkeitsdauer 3-stellige Prüfziffer

Bei Bezahlung per Kreditkarte muss neben der 16-stelligen Kartennummer auch die 3-stellige Prüfziffer (diese ist i.d.R. auf der Karten-Rückseite zu finden) angegeben werden.

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

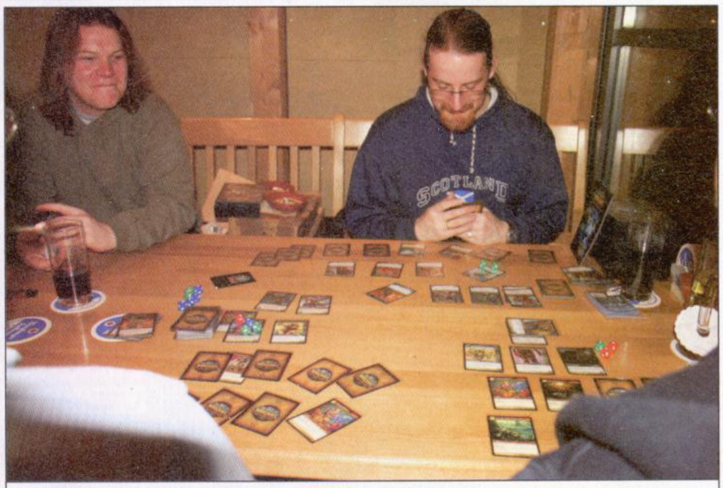
Ich bin damit einverstanden, dass meine Daten bis auf Widerruf zur Durchführung des Vertrages und Pflege der Kundenbeziehung gespeichert werden, und ich über weitere Angebote von CyPress und seinen Partnern per Post, Telefon oder eMail informiert werde.



Patrick Hartmann (links), Ex-Redakteur der PC PowerPlay und Karten-Fan.

Für Partien mit mehr als zwei Spielern ist eine große **Spielfläche** Pflicht.

Statt Schadenspunkte umständlich zu notieren, kommen **Würfel** zum Einsatz.



Sammler stecken die Karten in **Plastik-Umschläge**, um sie zu schützen.

WORLD OF WARCRAFT **TRADING CARD GAME**

Brettspiele, T-Shirts, Plastikfiguren – jetzt auch noch Sammelkarten? Kriegt Blizzard den Hals nicht voll? Egal, denn das Trading Card Game macht sogar WoW-Hassern Spaß ...

WoW TRADING CARD GAME	
Verlag	Upper Deck Entertainment
ca. Preis	15 Euro (Starter-Set) 4 Euro (Booster-Pack)
Spielerzahl	2+
ca. Spieldauer	15 Minuten (Duell)
Einzelwertungen	
Aufmachung/Gestaltung	8
Spielregel	8
Zugänglichkeit	8
Interaktion	5
Langzeitmotivation	10

Spätestens seit Millionen Vorschulkinder ihre Eltern mit **Yu-Gi-Oh** und **Pokémon** piesacken, weiß auch Max Mustermann, dass die Tage von Fußballbildchen gezählt sind. Sammelkartenspielen gehört die Zukunft! Denn die kombinieren den Suchtfaktor von **Panini**-Alben mit spannenden Strategie-Duellen.

World of Magic

Bekannt gemacht hat das Genre vor rund zwölf Jahren das noch heute erfolgreiche **Magic: The Gathering**, das seitdem Dutzende Nachahmer inspiriert hat. Auch das **World of WarCraft Trading Card Game** (TGC) leugnet seine Wurzeln nicht. Aufmachung und Spielregeln halten sich eng ans Original. Hüben wie drüben ist das Grundprinzip recht simpel gestrickt. Komplexe Regelzusätze werden auf den Karten selbst festgehalten, was den Einstieg erleichtert. Wer **Magic** oder einen der Ableger kennt, kann fast sofort loslegen. Auch wenn das 46-seitige Handbuch nicht alle Fragen erschöpfend beantwortet. Dafür gibt's Erläuterungen im Internet.

Schamanen jagen Jäger

Genau wie **Magic** ist auch das **World of WarCraft TGC** auf Duelle ausgelegt. Auch wenn Partien mit mehreren Teilnehmern möglich sind (entweder im Team, jeder gegen jeden oder mit eigenen Regelerweiterungen) – am meisten Spaß macht's doch zu zweit.

Das Ziel der Kontrahenten: die Lebenspunkte des gegnerischen Helden auf null zu bringen. Wie im Online-Rollenspiel trumpfen Allianz und Horde mit fünf Klassen auf. Die unterscheiden sich nicht nur in ihren Fähigkeiten. Ein Paladin kann sich beispielsweise selbst verarzten, ein Troll-Magier seine Gegner mit Feuerbällen malträtieren. Die Recken bestimmen zum Teil

SUCHTFAKTOR: 10/10

Sammelkartenspiele sind ein teures Hobby. Denn wer sich ein gutes Deck zusammenstellen will, braucht dafür mächtige Karten. Und je stärker die Karten, desto seltener sind sie in den zufällig sortierten Erweiterungspäckchen zu finden. Wer das **World of WarCraft Trading Card Game** »richtig« spielen will, sollte also neben dem mit 15 Euro recht günstigen Starterset noch einmal mindestens 100 Euro für die Booster genannten Zusatzpacks einplanen. Alternative: Mit Freunden tauschen oder bei speziellen Shops wie www.wowtradingcards.de ausgewählte Exemplare ordern. Verzichtet man auf Wettrüsten, kann man auch mit den Starterkits viel Spaß haben.

Das **World of WarCraft TGC** setzt allerdings noch einen drauf: In jedem Booster steckt eine so genannte Loot-Karte (Beutekarte). Darauf findet sich ein Code, der sich auf der Website des Herstellers www.ude.com gegen Extras wie Desktop-Hintergründe oder Schutzhüllen eintauschen lässt. Während ein Hintergrundbild schon für einen Code zu haben ist, braucht man für wertvollere Belohnungen wie eine Oger-Verkleidung, die man im Online-Rollenspiel anlegen kann, satte 250 Loot-Karten. Wer ganz viel Glück hat, entdeckt vielleicht eine von drei besonderen legendären Karten, die sich gegen ein Schildkröten-Reittier (siehe unten), einen Flammen-Umhang oder ein Greifen-Haustier eintauschen lassen.

ONYXIAS HORT

Für das **Trading Card Game** sind mehrere Erweiterungen mit frischen Karten und Regel-Zusätzen geplant. Die erste ist bereits verfügbar: **Onyxias Hort**. Darin übernimmt ein Spieler die Rolle der legendären Drachen-Lady, die anderen treten als Raid-Gruppe gegen Onyxia an. Bei einem Sieg der Helden winken besonders starke Schatz-Karten. Das **Starter-Set** ist für knapp 30 Euro zu haben.

auch, welche Karten man verwenden darf. So sind Priester auf Heil- und Wiederbelebungszauber abonniert, Hexenmeister beschwören Dämonen, Krieger verwunden ihre Opponenten dauerhaft oder stärken Verbündete.

ERBSEN ZÄHLEN

Held und Fraktion im Hinterkopf, wird nun das »Deck« gebaut. Anders als bei klassischen Kartenkloppereien stellen sich die Recken vor der Partie ihren eigenen Stapel zusammen. Es gibt vier Kartenvarianten. Zunächst einmal die Ressourcen. Prinzipiell kann jede Karte als Rohstoff eingesetzt werden, prädestiniert dafür sind aber die Quests. Die werden benötigt, um die drei anderen Kartentypen zu bezahlen, also sie auszuspielen. Da wären erstens die Verbündeten. Das sind Krieger, Wildtiere oder Magier mit Angriffs- und Gesundheitspunkten und gelegentlich Sondereigenschaften. Mit den Verbündeten bläst man zur Attacke auf den gegnerischen Helden oder seine Kämpfer, wobei Offensiv- und Defensiv-Werte verrechnet werden. Anders als etwa bei **Magic** bleiben Wunden bestehen, was bei lang dauernden Partien mitunter zur sprichwörtlichen Erbsenzählerei ausartet: »Wie viele Gesundheitspunkte hatte der Jäger noch mal?«

Dann gibt es da noch die Fähigkeiten wie Zaubersprüche oder Klassenfertigkeiten. Eisblitz, Heilung, Schlachtruf (+1 Kraft für alle Verbündeten). Und schließlich die Ausrüstung: Waffen, Ringe, Amulette und Rüstungsteile für den Helden, die ihn stärker machen.

SCHAFE ZÄHLEN

Weil sich das jetzt vielleicht komplizierter anhört, als es ist, spielen wir einfach mal ein paar Runden einer Partie zwischen David (Nachtelfen-Druidin) und Rüdiger (Troll-Magier) nach. Beide mischen ihr Deck und ziehen die vorgeschriebenen sieben Karten.

David fängt an und spielt eine Ressource aus. Einsetzen kann er die noch nicht, da alle weiteren Karten auf seiner Hand mehr Rohstoffe kosten würden. Gleiches gilt für den Magier: Karte ziehen, Quest auslegen, und fertig. In der nächsten Runde hat David bereits zwei Ressourcen und kann damit »Verrückter Igvand« rekrutieren. Ein Zwergenkrieger mit null Angriff, sechs Verteidigung und der Fähigkeit »Beschützer«. Will heißen, wenn Rüdigers Verbündete ein Ziel attackieren, kann David Igvand in die Bresche werfen. Weshalb sich Rüdiger in seinem Zug dann auch entscheidet, den Krieger gegen

Duelle sind meistens in zehn bis 20 Minuten entschieden. Mit mehr Spielern zieht's sich.

zwei Rohstoffpunkte in ein Schaf zu verwandeln – damit ist Igvand erstmal gebannt.

Sani-Töter!

Vorspulen zur sechsten Runde: Beide Kontrahenten haben jeweils sechs Rohstoffkarten ausgespielt und ein paar Verbündete angeheuert. David den immer noch blökenden Igvand, eine Gnomen-Hexerin (1 Angriff, 3 Gesundheit), einen Paladin (3/3) und den Zwergen-Jäger Grint Sundershot (3/2). Rüdiger setzt auf Bala Silentblade (1/4) und drei Grunzer von Ogrimmar. Die haben eigentlich nur 1/1, allerdings wird für jeden weiteren Grunzer ein Angriffspunkt addiert. So werden die drei 1/1er zu drei 3/1ern.

Rüdiger ist am Zug und hetzt den ersten Grunzer auf Grint Sundershot. Damit das nicht dessen Ende bedeutet, wählt David die Druiden-Fähigkeit »Natürliche Auslese« (drei Ressourcen), die drei Schadenspunkte zunichte macht. Grint überlebt unverletzt, der erste Grunzer wandert auf den Friedhof. Zweiter Versuch: Grunzer gegen Grint. Wieder kontert David, diesmal mit »Zurückfallen« (zwei Ressourcen). Damit nimmt er den Jäger wieder in seine Kartenhand auf, der Angriff läuft ins Leere. Frustriert schickt Rüdiger den letzten Grunzer gegen den Paladin ins Feld. Da David jetzt nur noch eine Ressource übrig hat, klappt der Angriff endlich, und Paladin und Grunzer hauen sich gegenseitig K.O.

Hin und her

So wogt die Schlacht Runde für Runde: Karte ziehen, Ressource anlegen, zum Angriff blasen, Fähigkeiten nutzen, Aktion, Reaktion, Gegenaktion. Bis der Lebensbalken eines der beiden Helden den Gefrierpunkt erreicht. Was in Duellen meistens zwischen zehn und 20 Minuten dauert.

Wer einfach nur ein Sammelkartenspiel sucht, findet im **World of WarCraft Trading Card Game** eines der spaßigsten, wenn auch nicht anspruchsvollsten seiner Art. Der Clou ist allerdings die gelungene Verknüpfung mit dem Online-Rollenspiel. Fans erkennen Charaktere, Quests und Fähigkeiten wieder, bewundern die gelungenen Zeichnungen und dürfen sich darüber hinaus mit etwas Glück über Extra-Gegenstände fürs Spiel freuen – mehr dazu im Kasten.

Rüdiger Steidle

David Bergmann

Meine Wertung **9,0** von 10

Das Sammelkartenspiel hat mich überzeugt – es ist schnell und ermöglicht mit einfachsten Regeln vielfältige Taktiken. Nachteil: Jetzt tüte ich Karten ein und komme mir noch freakiger vor.

Simon Fistrich

Meine Wertung **8,5** von 10

Mir machen die spannenden Duelle am meisten Spaß, in größeren Runden herrscht zuviel Leerlauf. Sehr schön: Auch mit einem unveränderten Starterdeck gibt's dank Fortuna die Chance auf Erfolg.

Susanne Braun

Meine Wertung **8,0** von 10

Der Sieg ist vorhersehbar, wenn ich sofort auf Angriff spiele. Ebenso die Niederlage, wenn ich meinem Gegner zu viel Zeit lasse. Schade. Die Verknüpfung zwischen PC- und Kartenspiel gefällt mir.

Rüdiger Steidle

Meine Wertung **8,5** von 10

Gut geklaut ist halb gewonnen. Das WoW-Sammelkartenspiel steht seinem Vorbild Magic the Gathering kaum nach. Nur die Lebenspunkte-Zählerei bei den Verbündeten bremst den Spielfluss.

		Durchschnitts-Wertung der Tester
David Bergmann	9,0	8,5
Simon Fistrich	8,5	
Susanne Braun	8,0	
Rüdiger Steidle	8,5	

Ladenlokal Öffnungszeiten:
Mo-Fr: 10-19Uhr
Sa: 10-15Uhr
So. und Feiertags geschlossen
PC-KING®
Wir versenden:
PREISWERT
SCHNELL
SICHER
DHL
ab *6,- EURO
*Versandkosten pro Paket bis 31,5kg
THE COMPUTER SHOP
Internetshop : www.PC-KING.de
.: PC-SYSTEM
Onlineshop Artikelnummer 8003329
PC-KING Player Intel
Coolermaster Centurion 5 / 420Watt LC-Power
ASUS P5B (Intel P965, LAN OnBoard)
INTEL Core 2 Duo E6400 2x (2,13Ghz/2mb)
250GB S-ATAII / 1024MB RAM DDR2
NVIDIA GeForce 7950GT 512MB
16x DVD-Brenner LG GSA-H10N
7.1 Channel High Definition Sound
Logitech G1 Gaming Mouse
€ 999,-
.: PC-SYSTEM
Onlineshop Artikelnummer 8007168
PC-KING Special Intel
3R Systems Midi-Tower / 420Watt Giant Silent
ASRock ConRoeXFire-ESATA2 (LAN Onoard)
INTEL Core 2 Duo E6300 2x(1,86Ghz/2mb)
250GB S-ATAII / 1024MB RAM (533MHz/PC4200)
ATI Radeon X1650pro 256MB
16x DVD-Brenner / 3,5" Floppy
7.1 Channel High Definition Sound
Logitech Optical Maus & Tastatur
! UNSER ALLROUNDER
€ 759,-
GameStar GAMER NO. 1
82
*
PC-SYSTEM
Onlineshop Artikelnummer 8007190
PC-KING Gamer No.1 Conroe Edition
Coolermaster Centurion 5 / 550Watt Silent
ASUS P5B (Intel P965, LAN OnBoard)
INTEL Core 2 Duo E6400 2x(2,13Ghz)
250GB S-ATAII / 2048MB 667Mhz DDR2
ATI Radeon X1950XTX 512MB DDR4
16x DVD-Brenner + 16x DVD-Rom
ADI 7.1 High Definition Audio
Windows XP Home Edition
Zalman CNPS 7700-CU CPU-Kühler
Ein aktuelles PC-Spiel Gratis!
EXTREM LEISE!
UNSERE EMPFEHLUNG
€ 1499,-
*) Gamestar-Wertung bezieht sich auf die Variante mit Athlon64 X2 Prozessor.
.: PC-SYSTEM
Onlineshop Artikelnummer 8007215
PC-KING Deluxe Intel NVIDIA 8800GTX
Coolermaster Centurion 534 / 850 Watt LC-Power
ABIT AW9D-MAX (Intel 975X)
INTEL Core 2 Duo E6700 2x(2.67Ghz/4mb)
500GB S-ATAII / 2048MB DDR2 800Mhz
NVIDIA GeForce 8800GTX 768MB
16x DVD-Brenner + Rom + 3,5" Floppy
CREATIVE Soundblaster X-Fi Xtreme
Dual 1Gbit Lan OnBoard
Logitech G11 Gaming Keyboard
Logitech G7 Cordless Laser (2000dpi)
Zalman CNPS-9500 LED CPU-Kühler
! TOPMARKEN
€ 2299,-
NETGEAR®
WNR854T
139,-
RangeMax™ NEXT
Wireless Router -Gigabit Edition-
Kompatibel zu 802.11n** und abwärtskompatibel zu 802.11b/g
Liefert dank Steady-Stream-Technologie stabile Wireless-Verbindungen
Liefert bei Übertragungen zu anderen TopDog™-Produkten bis zu 300 MBit/s
Maximale Leistung über Kabelverbindungen durch integrierten Gigabit-Switch
Sichert optimale Leistung und maximale Funkabdeckung durch vorjustierte, in das Gehäuse integrierte Antennen
HDX101
Powerline HD Netzwerkadapter für hochwertige Videos und Spiele
Integrierte Quality of Service (QoS) für Videoübertragungen, Spiele und VoIP
Einfache Plug-and-Play-Installation1
Nutzt die bereits vorhandenen elektrischen Leitungen1
Datenraten von bis zu 200 MBit/s für eine schnellere
Dateiübertragung
Vorhersehbare und zuverlässige Netzwerkgeschwindigkeit
Konfigurierbare Datenpriorisierung für fortgeschrittene Nutzer
Koexistiert problemlos mit bereits vorhandenen NETGEAR
Powerline-Adaptern oder anderen HomePlug-kompatiblen Produkten1
99,-
EVA700
Digital Entertainer
Holen Sie sich die digitale Unterhaltung aus Ihrem privaten Netzwerk ins Wohnzimmer
Übertragen Sie alle Ihre digitalen Mediendateien von Ihrem PC und aus dem Internet direkt auf Ihren Fernseher. Digitale Formate verändern die Weise, mit der Sie mediale Unterhaltung erleben. Sie hören sich Musikdateien und Audioübertragungen an; und Sie schauen Videodateien und Videoübertragungen. Aber das Fernsehen auf einem kleinen Computer-Bildschirm und das Musikhören auf winzigen Lautsprechern verhindert, dass Sie das digitale Unterhaltungserlebnis vollständig genießen können.
199,-
ca. 60.000 Artikel größtenteils ab Lager verfügbar.Unser Onlineshop ist 24Stunden im Einsatz.
24MONATE GARANTIE KOMPLETT SYSTEME
Finanzierung ab 400,- Euro möglich
sprechen Sie uns einfach an.
ComfortCard
Gerne stellen wir Ihnen auch Ihren "WUNSCH PC" zusammen.
Unsere Komplettsysteme sind Windows Vista Kompatibel !
Bei Kauf eines Windows XP Betriebssystems erhalten Sie einen Upgrade-Gutschein für Windows Vista Gratis dazu.
PC HARDWARE KAUFTIPP 02/2002 KAUFTIPP 11/2002
GameStar.de
GameStar KOMPLETT-PCs
TESTSIEGER PC Direkt
POWER PLAY
.. wird fortgesetzt !!
REFERENZEN DIE FÜR SICH SPRECHEN
Megastore : Luisenstraße 86 a-b • 53721 Siegburg • Tel.: 02241 / 39 737 - 0 • Fax.: 02241 / 39 737 - 11
Filiale : Rochusstraße 117 • 53123 Bonn • Tel.: 0228 / 62 0 49 - 30 • Fax.: 0228 / 62 0 49 - 31
Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. 16% Mwst. zzgl. Versandkosten. Keine Mitnahmegarantie. Nur solange Vorrat reicht.

MACHTSPIELE UM KILLERSPIELE

Keine Jugendfreigabe gemäß §14 JuSchG
usk

»Killerspiele« tragen nach Auffassung mancher Politiker Mitschuld am Amoklauf von Emsdetten. Viele machen mit falschen Behauptungen Meinung. Wir stellen Irrtümer richtig.

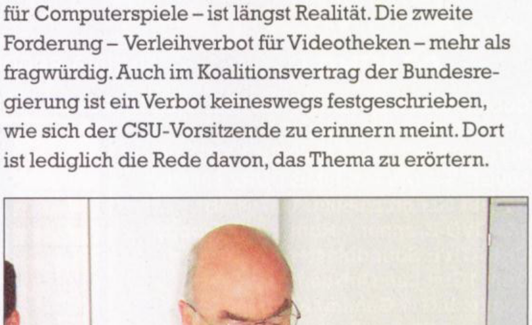
Am 20. November 2006 gegen 9:30 Uhr stürmt der 18jährige Sebastian B. schwer bewaffnet die Geschwister-Scholl-Realschule im münsterländischen Emsdetten. Nach Behördenangaben werden 37 Menschen verletzt, der Täter erschießt sich. Bereits einen Tag später wollen Boulevardmedien, Jugendschützer und Politiker den Auslöser der Bluttat ermittelt haben: »Killerspiele«. Wie schon nach Bad Reichenhall und nach Erfurt: Die üblichen Verdächtigen sind mit den üblichen Verdächtigungen prompt zur Stelle.

Nebulöse Forderungen

Die Apelle gleichen sich: »Die Politik ist jetzt aufgefordert, ein umfassendes Verbot von ›Killerspielen‹ in Deutschland gesetzlich festzulegen und durchzusetzen«, glaubt der bayerische Ministerpräsident Edmund Stoiber. Und sein niedersächsischer Amtskollege stimmt zu: »Altersbeschränkungen reichen nicht aus.«

Wie solche Verbote gestaltet oder gar umgesetzt werden sollten, geht aus den griffigen Forderungen freilich nicht hervor. Ein nationales Herstellungsverbot etwa, wie es sich unter anderem Brandenburgs Innenminister Jörg Schönbohm wünscht, wäre wohl weder rechtlich durchzusetzen noch wirksam – wie viele Gewaltexzesse werden schon im Land der Siedler und Fußballmanager programmiert?

Edmund Stoiber verweist auf eine Gesetzesinitiative des Freistaats aus dem Jahr 1999. Doch deren Hauptanliegen – eine gesetzlich geregelte Altersfreigabe für Computerspiele – ist längst Realität. Die zweite Forderung – Verleihverbot für Videotheken – mehr als fragwürdig. Auch im Koalitionsvertrag der Bundesregierung ist ein Verbot keineswegs festgeschrieben, wie sich der CSU-Vorsitzende zu erinnern meint. Dort ist lediglich die Rede davon, das Thema zu erörtern.



Brandenburgs Innenminister **Jörg Schönbohm** wünscht sich ein Herstellungsverbot für Killerspiele.

Erschreckende Unkenntnis

Überhaupt scheint bei vielen Diskussionsteilnehmern eine erschreckende Unkenntnis der aktuellen Gesetzeslage vorzuherrschen. So fordert Niedersachsens Innenminister Uwe Schünemann: Spiele, »in denen man Frauen verstümmeln kann«, müssen verboten werden. »Gewalt verherrlichende Spiele, bei denen es ums Töten geht, gehören nicht in die Hände von Kindern und Jugendlichen.« Des Beifalls kann er sich sicher sein.

Was Schünemann offenbar nicht weiß: Die Verbreitung Gewalt verherrlichender Spiele ist in Deutschland bereits verboten – genau wie die Gewalt verherrlichender Filme, Tonträger und Schriften. Wie die für Alterseinstufungen zuständige Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) feststellt: »Ehe die USK ihre eigentliche jugendschützerische Aufgabe wahrnimmt, prüft sie, ob ein Spiel gegen die einschlägigen Regelungen des Strafgesetzbuches, insbesondere auch des §131, verstößt.« Ist dies der Fall, sind die Sicherheitsbehörden der Länder und des Bundes zuständig, die Verbreitung dieser Software zu verhindern.

Uwe Schünemann: Mitglied im Schützenverein.

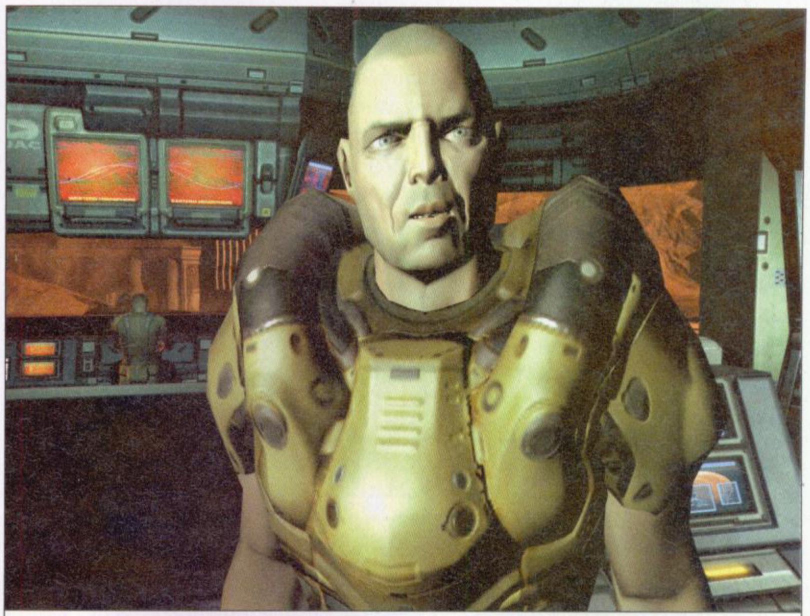
Verbindliche Einstufungen

Zugegeben: Im Paragraphendickicht von Jugendschutz und Strafgesetz kann man sich schon mal verheddern. Einem Innenminister sollte die juristische Bedeutung des Etiketts »Gewalt verherrlichend« allerdings genauso bekannt sein, wie das Jugendschutzsystem: In Deutschland prüft die USK Computerspiele auf ihre Alterstauglichkeit. Es existieren fünf Einstufungen: Freigegeben ohne Altersbeschränkung, freigegeben ab sechs Jahren, ab zwölf Jahren, ab 16 Jahren und »keine Jugendfreigabe«. Gewalt verherrlichenden Spielen wird ein Prüfsiegel verweigert. Die Einstufungen der USK sind verbindlich. Ein Vierzehnjähriger darf ein erst ab 16 Jahren freigegebenes Produkt nicht erwerben. Ganz ähnlich wie bei Tabak und Alkohol. Bei Zuwiderhandlungen drohen Händlern empfindliche Strafen.

USK im Kreuzfeuer

Freilich, man muss mit der Arbeit der USK nicht einverstanden sein. Ob beispielsweise **Grand Theft Auto: San Andreas** ab 16 oder ab 18 Jahren freigegeben oder gar indiziert sein sollte, ist sicher diskussionswürdig. Wer aber, wie Schünemann und Schönbohm, der USK Industrienähe vorwirft und mangelnden staatlichen Einfluss beklagt, ignoriert die Realität: Die USK beschäftigt unabhängige, von den Ländern benannte Gutachter, ausgebildete Pädagogen, Journalisten und Sozialwissenschaftler. Außerdem werden Ständige Vertreter der Jugendministerien der Länder in den Begutachtungsprozess mit einbezogen, die auch gegen die ausgesprochene Empfehlung der USK votieren können.

Dass Deutschland nicht nur eines der härtesten, sondern auch am besten funktionierenden Jugendschutzsysteme besitzt, wird ihm immer wieder bescheinigt. Erst im August stellte die Bundesregierung dem Jugendmedienschutz auf eine »Kleine Anfrage« der FDP-Bundestagsfraktion ein Spitzenzeugnis aus und sah keine Notwendigkeit für eine Verschärfung der Regelungen. Und der Vorsitzende der deutschen Kommission für Jugendmedienschutz, Wolf-Dieter Ring, verteidigt das bestehende System als »einzigartig streng und scharf«. Auch die EU-Kommissarin für Informationsgesellschaft ist voll des Lobes: »Das deutsche USK-Modell ist offensichtlich ein gut funktionierendes«, so Viviane Reding.



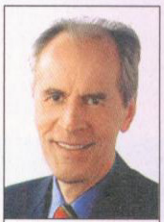
Doom 3: Freigegeben ab 18 Jahren. Künftig mit einem Vertriebs- oder gar Besitzverbot belegt? Manche scheinen darin das Wundermittel gegen Amokläufe zu sehen.

Stand der Forschung

In einem Punkt sind sich Beckstein, Schünemann und Schönbohm anscheinend einig: Virtuelle Gewalt erzeugt reale. Doch diese Schlussfolgerung ist unter wissenschaftlichen Gesichtspunkten keineswegs haltbar. Zwar ist eine Überprüfung möglicher Zusammenhänge zwischen virtueller und realer Gewalt in den vergangenen Jahren immer stärker ins Interesse der Forschung gerückt. Noch allerdings sind Studien auf diesem Gebiet Mangelware, und die wenigen durchgeführten kommen zu äußerst unterschiedlichen Ergebnissen.

»Das deutsche USK-Modell funktioniert«

Sicher ist nur: Um Amokläufe wie die von Erfurt und Emsdetten zu erklären, sind monokausale Ansätze ungeeignet. Im Klartext: Niemand schießt wild um sich, nur weil er Counter-Strike mag. Oder Splatter-Videos schaut, Brutalo-Comics liest, in einer Partie **Dungeons & Dragons** würfelt oder Death Metal hört – um einige Kulturerscheinungen zu erwähnen, denen noch vor wenigen Jahren die Schuld für derartige Vorkommnisse in die Schuhe geschoben wurde.



Professor **Christian Pfeiffer.**

Wissenschaftler als Lobbyisten

Dabei beruft sich vor allem Schünemann oft auf die Wissenschaft. Gern führt er eine Studie des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen an, die der USK Versagen nachweise. Mit diesen Ergebnissen ist der Direktor des Instituts, Professor Christian Pfeiffer, ein gern gesehener Talkshow-Gast in den Nachwehen von Emsdetten. Was Schünemann nicht erwähnt: Diese Untersuchung wurde von seinem Innenministerium in Auftrag gegeben, um eben jenen Beweis zu führen. Was Schünemann und Pfeiffer ebenfalls verschweigen: Die Schlussfolgerung der Studie sind in Forschungskreisen umstritten. Kollegen werfen Pfeiffer unter anderem vor, dass das Papier nicht in vollem Umfang einsehbar sei. Unerlässlich, um Methoden und Ergebnisse zu überprüfen.

So spielen sich Minister und Professor die Bälle zu, Politik und Wissenschaft arbeiten Arm in Arm für das gemeinsame Ziel: Abschaffung der USK, das Verbot von »Killerspielen« – eben Machtspiele um Computerspiele.

Friedliche Jugend

Auch ein zweites Argument der Verbotsbefürworter hält einer näheren Betrachtung nicht Stand: die gewalttätige Jugend.

Schenkt man Boulevardmedien und manchen Politikern Glauben, sollten ältere Mitbürger jenseits der 20 besser die Straßenseite wechseln, wenn Teenager im Anmarsch sind. Dabei verzeichnet Deutschland keineswegs einen dramatischen Anstieg der Jugendgewalt. Dem kürzlich erschienenen zweiten Periodischen Sicherheitsbericht des Bundesinnenministeriums ist zu entnehmen, dass schwerwiegende Gewaltdelikte unter Jugendlichen seit 1998 rückläufig sind. Zwar wird ein leichter Anstieg der Körperverletzungen angegeben, dies sei aber auf eine erhöhte Aufmerksamkeit der Bevölkerung zurückzuführen und auf die gestiegene Bereitschaft, bei solchen Taten Anzeige zu erstatten.

Amok Anno Dazumal

Amokläufe sind weder eine Erscheinung unserer Tage, noch hat deren Zahl in jüngster Vergangenheit signifikant zugenommen. Das Phänomen findet bereits in Meyers Konversationslexikon aus dem 19. Jahrhundert Erwähnung. In einer bei Wikipedia veröffentlichten Zeittafel datiert der erste Eintrag auf das Jahr 1913. Damals erschoss der Lehrer Ernst August Wagner in Mühlhausen bei Vaihingen nach dem Mord an seiner Familie wahllos zwölf Menschen und verwundete acht weitere.

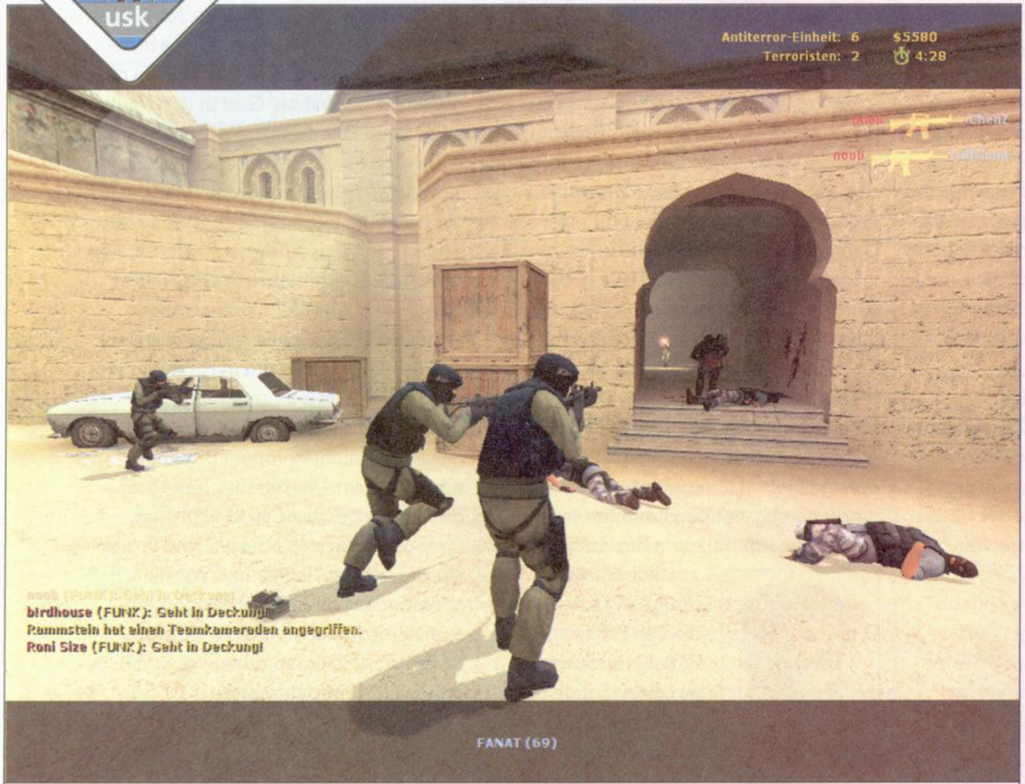
Seit ca. 1970 werden regelmäßig Amokläufe als solche identifiziert und verzeichnet. Dabei unterscheiden sich die bei Wikipedia aufgeführten Amokläufer sehr deutlich in Alter, sozialen Hintergründen und (mutmaßlicher) Motivation. Einzige übergreifende Gemeinsamkeit: Fast alle sind Männer.

Was ist ein Killerspiel, was nicht? Eine Definition des Begriffs bleibt die Verbotsfraktion schuldig. Gehört **World of WarCraft** dazu, in dem Figuren Bildschirmtode sterben?

Stimmen der Vernunft

Auch wenn derzeit Verbotsforderungen die Medien dominieren, gibt es Stimmen, die zur Besonnenheit mahnen. So lehnen Die Grünen laut der medienpolitischen Sprecherin Grietje Bettin pauschale Verbotsforderungen ab. Computerspiele seien Teil einer lebendigen Jugendkultur, dem vor allem ältere Menschen oft mit Unkenntnis und Unverständnis gegenüber stünden. Anstelle einer Verbotsdebatte sei vielmehr eine Debatte über den Mangel an Medienkompetenz vonnöten. Der stellvertretende Vorsitzende der Medienkommission der SPD lobt, Klaus Uwe Benneter, lobt ausdrücklich die Arbeit der USK und hält eine stärkere Regulierung des Spielemarktes für unnötig. Katja Kipping, stellvertretende Vorsitzende der Linken/PDS stellt in einer Presseerklärung fest: »Nicht die brutalen PC-Spiele, über deren Wert und (Un-)Sinn sich sicherlich vortrefflich streiten lässt, sind Ursache für das menschenverachtende Verhalten eines Bastian B.«

Auch in der CDU ist Schünemanns Vorstoß keineswegs unumstritten. So spricht sich der NRW-Landtagsabgeordnete Thomas Jarzombek im Gegenteil dafür aus, Maßnahmen zur Förderung von Computerspiele-Entwicklern in Deutschland zu ergreifen.



Hassobjekt **Counter-Strike**: Medienberichte im Fahrwasser von Emsdetten dichteten dem populären Multiplayer-Sport »zerstückelte Leichen« und andere Gewaltexzesse an. Absicht oder Unkenntnis?

Viel Lärm um nichts?

Wir rekapitulieren: Deutschland verfügt über ein ebenso strenges wie funktionierendes Jugendschutzsystem. Die Forderungen nach Verschärfungen und Verboten bleiben ebenso nebulös wie deren erhoffter Nutzen. Die Argumente der Verbotsbefürworter halten einer näheren Überprüfung kaum Stand. Zudem herrscht eine erschreckende Unkenntnis des Themas Computerspiele, aber auch bestehender Regulierungen in Medien und Politik. Die selbsternannten Jugendschützer stoßen in ihren eigenen Parteien auf Widerstand.

Deshalb hoffen wir nicht nur, sondern sind der festen Überzeugung, dass wir Spieler keine neuen Beschränkungen zu befürchten haben. Erwachsene Spieler werden sich 2007 genauso in **Stalker**, **Crysis** & Co austoben können, wie heute in **Half-Life 2** oder **Hitman**. Wir wissen allerdings auch: Auf den nächsten Amoklauf folgt die nächste Debatte.

Rüdiger Steidle

Jetzt am Kiosk!

Games Aktuell ist eine registrierte Marke von CyPress www.cypress.de

Über 2.000 Tipps + Tricks zu

WWE SmackDown! vs. RAW 2007 GTA: Liberty City Stories · Tomb Raider: Legend · Black · Kingdom Hearts 2 · Die Sims 2 u.v.m.

Lösungen zu Topgames

Lego Star Wars 2: The original Trilogy · Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2 · The Da Vinci Code – Sakrileg u.v.m.

Lösungsbücher

Edle Nachschlagewerke und empfehlenswerte Spielhilfen.

World of Warcraft · PES 6 · Sims 2: Haustiere · Battlefield 2142 · Gothic 3 · Tomb Raider u.v.m.

DAS ENDE DER ALTEN SCHACHTEL?

Mehr Platz im Regal, nie mehr im Nieselregen einkaufen – dank legaler Spiele-Downloads. Digitale Distribution scheint die logische Zukunft unseres Mediums. Aber der virtuelle Spielevertrieb ist noch lange nicht am Ziel, wie unser Report zeigt.

DIE **AUTOREN**

Moritz Menzel (31) lebt, studiert und schreibt als freier Autor in München. Vor dem Studium war er als PR-Manager, Print- und TV-Redakteur in der Spielebranche tätig.

Thomas Sieben (30) spielt, schreibt und lebt in Berlin. Wenn er nicht gerade journalistisch tätig ist, verdient er seinen Lebensunterhalt als Drehbuchautor für Film und Fernsehen.

Die Idee ist so einfach, dass man sich fragt, warum es derart lange gedauert hat. Statt seine Spiele im Fachhandel zu kaufen oder über das Internet zu bestellen, lädt man sie einfach direkt runter – völlig legal. Immerhin sind Spiele von Grund auf digital und somit hervorragend dafür geeignet. Das einzige, was technisch dagegensprach, war eine fehlende Verbreitung von Breitbandanschlüssen. Dieses Gegenargument ist aber mittlerweile größtenteils beseitigt. Eigentlich sollte dem digitalen Spieleladen also nichts mehr im Wege stehen. Eine Art **iTunes**, nur mit Games. Soweit die Vorstellung vor unserem geistigen Auge, aber wie sieht es in der Realität aus?

Spiel mir das Lied vom Download

Digitale Distribution gibt's seit den Erfolgen in der Musikbranche überall. Erinnern wir uns kurz: Nachdem die illegalen Tauschbörsen Napster und Co. per neuer Gesetze und Gerichtsverfahren nach und nach verfolgt und zum Teil geschlossen wurden, verstand die Musikindustrie langsam, dass nicht nur kriminelle Energie die Menschen zum Downloaden von Liedern brachte. Die Kunden wünschten sich auch einfach einen neuen Vertriebsweg. Nach diversen Fehlstarts haben sich die legalen Dienste mittlerweile etabliert. Allen voran Apples **iTunes** – nicht zuletzt, weil es direkt an ihren extrem erfolgreichen MP3-Spieler iPod gekoppelt ist.

> »Downloads: nicht nur kriminelle Energie«

Volle Ladung

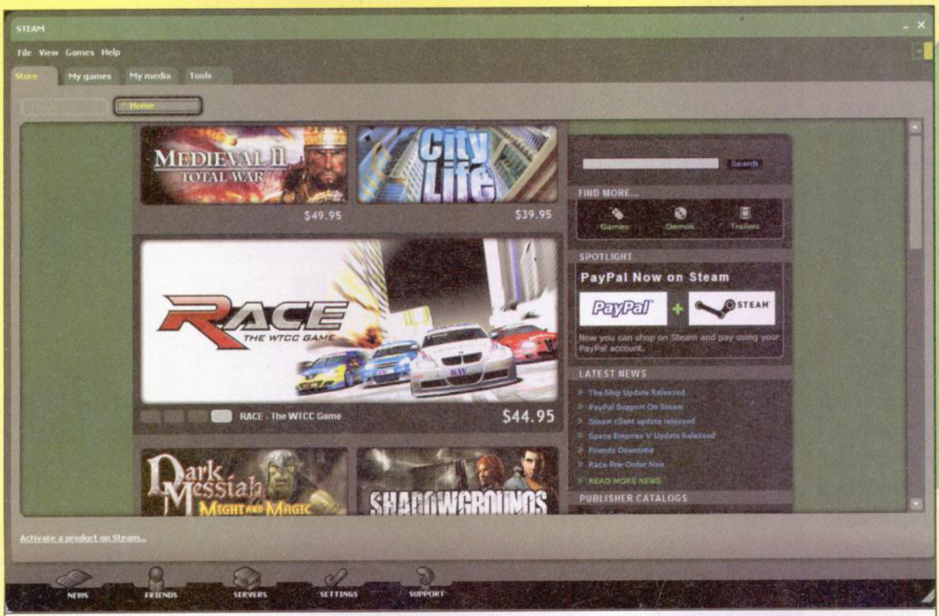
Die bisher größte und präsenteste Plattform für Spiele-Downloads, gamesload.de, startete im August 2005. Der Service von T-Online steht in direkter Konkurrenz zu Metaboli.de, dem deutschen Ableger eines französischen Downloaddienstes, der auch sonst europaweit aktiv ist.

Da das Internet ja bekanntermaßen international ist, kann der deutsche User auch Download-Dienste aus dem Ausland nutzen, zumindest eingeschränkt. Der bekannteste Vertreter ist Direct2Drive, Spross des ständig wachsenden IGN.com-Netzwerks. Und dann ist da noch **Steam** – die Download-Applikation von **Half-Life 2**-Entwickler Valve. **Steam** hat aus vielen Gründen eine Sonderstellung, nicht nur, weil es über ein eigenes Tool statt über eine klassische Webseite funktioniert.

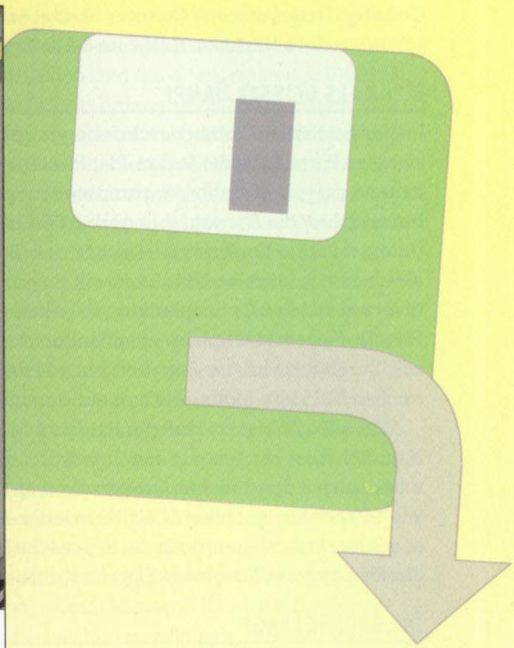
Die Idee ist immer die gleiche: einloggen, bezahlen, Spiel downloaden, installieren und spielen. Der Mittelsmann, der Einzelhandel, wird ausgeschaltet. Die jeweiligen Dienste haben allerdings wichtige Unterschiede.

Details

Die Seite von Gamesload.de erinnert den Betrachter sofort daran, dass es sich um ein Unternehmen der Telekom-Gruppe handelt und eine junge Zielgruppe ansprechen soll. Sie ist bunt und voll, oben werden aktu-



Langsam nimmt **Steam** Fahrt auf. Trotz anfänglicher Skepsis lassen immer mehr namhafte Entwickler ihre Werke über Steam online vertreiben – meistens als Ergänzung zum herkömlichen Verkaufsweg.



elle Kauftipps ausgesprochen. Zum Beispiel **Ski Alpin Racing 2007** für 26,95 Euro oder das neue Spiel zu **Alarm für Cobra 11**, aber auch ausgewählte Vollpreisspiele wie Sid Meiers **Railroads**. Trotzdem: Schnell fällt bei Gamesload und auch bei Metaboli auf, dass beide Dienste hauptsächlich ältere Titel verkaufen, für die natürlich auch nicht mehr der volle Preis bezahlt werden muss. Das ist nicht das Fachhandel-Neuheitenregal in digitaler Shopform. Es wirkt eher wie eine lose Sammlung an Spielen, gemischt mit so genannten Easy Games, Low-Budget-Unterhaltungsspielen Marke **Moorhuhnjagd**.

Dazu passt auch das Angebot einer Spiele-Flatrate, neben der klassischen Zahle-pro-Spiel-Variante. Bei der Pauschale legt der User X Euro pro Monat auf den virtuellen Tisch und lädt sich dafür so viele Spiele runter, wie er will. Der direkte Konkurrent Metaboli.de funktioniert übrigens nur über dieses Modell, ist also eine reine Abo-Version. Einzelne Spiele werden gar nicht mehr verkauft. Auch die Metaboli.de-Seite ist bunt bevölkert und lockt mit Angeboten, Premium- und Vorteilspacks. Aber auch hier gibt es leider keine echte Aktualität. Ein Banner bewirbt **Tomb Raider: Legend** mit dem Wort »neu«. Dabei ist das Teil vier Monate alt ...

Downloads aus der Neuen Welt

Ganz anders bei Direct2Drive. Hier ist die Auswahl ebenfalls überschaubar, jedoch reiht sich ein Toptitel an den anderen. **Rainbow Six: Vegas**, **Medieval 2**, **Neverwinter Nights 2**. Die Hits der Stunde. Sogar Blizzards Über-MMOG **World of WarCraft** ist im Angebot. Das krasse Gegenteil von Gamesload und Metaboli.

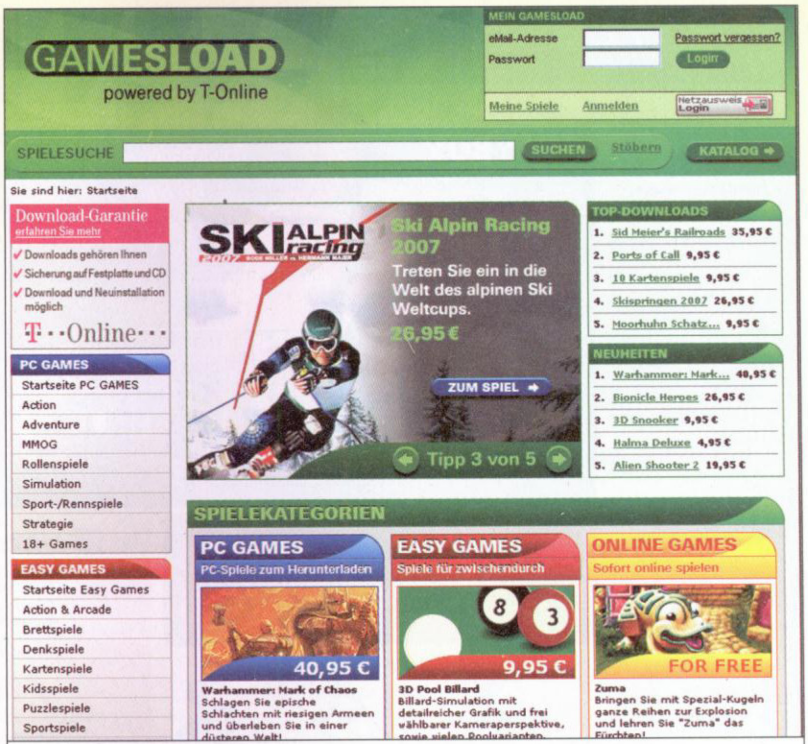
Diese Aktualität brachte allerdings in der jüngsten Vergangenheit auch Probleme mit sich. So waren die per Download gelieferten Versionen von **Neverwinter Nights 2** zunächst nicht Patch-kompatibel mit den normalen Verkaufsversionen. Der Fehler wurde zwar schnell behoben und war nicht auf Direct2Drive, sondern auf Atari beziehungsweise Entwickler Obsidian zurückzuführen. Trotzdem waren die Download-Kunden zunächst benachteiligt. Leider sind die meisten der bei Direct2Drive erhältlichen Spiele aus lizenz- bzw. vertriebsrechtlichen Gründen nur in Nordamerika erhältlich, was besonders im Anbetracht der immer wieder schwachen deutschen Lokalisierung von Spielen sehr schade ist.

»Bei Steam war die Skepsis gross«

Volldampf voraus

Das vierte Modell heißt **Steam** und kam 2004 zusammen mit **Half-Life 2** auf den Markt. Als Valve ankündigte, sie würden eines der am meisten erwarteten Spiele aller Zeiten an ein digitales Distributionssystem koppeln, war die Skepsis groß. Zum einen stellte sich die einfache Frage nach dem Warum, zum anderen setzte **Steam** auch beim Kauf der Box eine Online-Verifizierung voraus.

Das Warum ist aus Valve-Sicht einfach zu beantworten. Der Entwickler spart Geld, wenn seine Spiele ohne echten Publisher und Distributor verkauft werden. Um das System zusätzlich zu pushen, gab es nicht nur das mittlerweile etablierte Pre-Load System, das einen Teil der Dateien schon vor der eigentlichen Veröffentlichung herunterlädt: Spieler konnten die modernisierte Version von



Powered by T-Online: Die bunte Spielemischung von **Gamesload.de**.

Counter-Strike, nämlich **Counter-Strike: Source**, schon vor dem offiziellen **Half-Life 2**-Start spielen.

Mehr als heisser Dampf

Im Vergleich zu den oben beschriebenen, grell gestalteten Portalen ist die **Steam**-Plattform relativ zurückhaltend aufgebaut. Im Vordergrund stehen Spiele, wobei auch hier die Auswahl sehr gering ist. Ein wichtiger Unterschied zur Konkurrenz ist sicher, dass **Steam** mehr als ein reines Download-Tool sein will. So gibt es ein aus diversen anderen Onlineplattformen bekanntes Friends-System, das Spieler miteinander vernetzen will. Zusätzlich wird das Angebot sehr von den zahlreichen **Half-Life**-Mods, -Addons etc. dominiert.

Bei allen Anbietern läuft der Kauf problemfrei. Natürlich muss ein Account erstellt werden, und man muss sich mit den üblichen Crossmarketing-Nervereien wie T-Pay-Zahlungsoption, IGNs-Newsletter-Abos und so weiter rumschlagen, doch die technische Umsetzung der Shopsysteme lässt kaum Platz für Kritik.

iTunes **Musicstore** ist der Status-Quo bei Musikdownloads.

Die grosse Frage

Wenn ich aber jetzt mein Spiel nicht im Laden kaufe, sondern »nur« als Download erhalte, dann verzichte ich auf Packung, Handbuch und eventuelle Extras. Was erhalte ich als Ersatz? Um es vorwegzunehmen, die Antwort ist nicht »nichts«. Bei Gamesload.de gibt es zum Beispiel hier und da ein Handygame umsonst dazu, **Steam** belohnt die Vorbestellung bestimmter Titel mit zehn Prozent Preisnachlass. Immerhin. Dennoch ist gerade bei den zahlreichen älteren Spielen der verlangte Preis oft eher höher als bei vergleichbaren Angeboten in den Resteregalen der konventionellen Geschäfte und Onlineshops.

Außerdem gibt es seit einiger Zeit den aus der DVD-Vermarktung übernommenen Trend der Special-Editions. Zu dem eigentlichen Spiel gibt es dann Making-Ofs, Soundtrack-CDs, Spielfiguren und manchmal sogar Vorgängerspiele für einen Aufpreis dazu. Der Versuch dahinter ist die Aufwertung des Produkts Computerspiel, eben genau weg vom nackten Installationspaket. Die digitale Distribution wirkt dem zunächst einmal diametral entgegen. Das Spiel wird hier auf das Wesentlichste reduziert, ein Handbuch etwa höchstens als Downlaod mitangeboten. Bei vielen Titeln ist das völlig ausreichend, ein anspruchsvolles Strategie- oder Rollenspiel lebt allerdings auch von dem Äußerlichen, dem Drumrum. Zumindest, wenn der Preis ohne Verpackung ohnehin der gleiche ist.

»Was kriege ich denn für meine Flatrate?«

Der Flatrate-Fluch

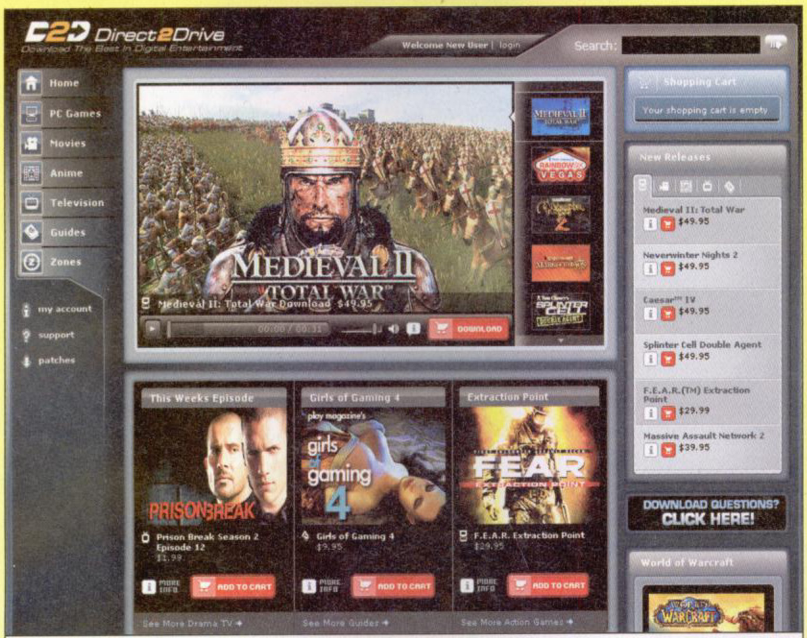
Nachdem sogar Sonnenstudios Bräunungs-Flatrates anbieten, ist es nicht verwunderlich, dass jetzt auch Spiele in flachen Raten verkauft werden. Bei Gamesload.de eine Alternative zum normalen Kauf, bei Metaboli.de Grundprinzip. Es hört sich zunächst nach einem guten Geschäft an. Meine Musik, meinen DSL-Anschluss und mein Handy habe ich schon mit Flatrates versehen, warum auch nicht mein Hobby?

Doch drängen sich bei genauer Betrachtung einige Fragen auf, zum Beispiel: Was kriege ich denn für meine Flatrate? Denn, wie schon gesagt, ist das Angebot quantitativ sehr überschaubar. Natürlich wird es ständig erweitert, aber verständlicherweise kann mir bei Vertragsabschluss niemand zuverlässig sagen, welche Spiele der Plattform überhaupt in den nächsten Monaten zur Verfügung stehen. Und die aktuellen Bibliotheken an Spielen lassen eher auf eine Mischung weniger Toptitel mit einer großen Menge überschaubar wichtiger B- und C-Ware schließen. Eine Flatrate, bei der ich mich also monatlich überraschen lassen muss, ist doch nicht ganz deckungsgleich mit einer Branche, die wie kaum eine andere von Previews, Hypes und Erscheinungsterminen bestimmter, relativ weniger Titel lebt.

Spiele nur als Flatrate gibt es bei **Metaboli.de** – hier dominieren Titel für Gelegenheitsspieler.

Dauerberieselung

Und es wird noch philosophischer: Selbst wenn ich Zugriff auf alle erschienenen Spiele haben könnte, will ich das



Aktuelle Top-Titel im Angebot: **Direct2Drive** ist das krasse Gegenteil von Gamesload.

denn überhaupt? Gleichzeitig? Das 14-jährige Kind in uns schreit erstmal »ja!« Beim Telefonieren etwa macht es schließlich sehr viel Sinn, für einen Festpreis unendlich zu quatschen.

Aber bei einem Erlebnismedium wie Spielen funktioniert es nur sehr bedingt. Das Argument des Sammelns beiseite gelassen, steht doch jedes Spiel für sich alleine. Manche brauchen viel Zeit, andere weniger, manche haben eine Spieldauer von vier Stunden, andere von Monaten. Eine Flatrate wird leicht zum Overkill, zur totalen Reizüberflutung, wie eine Demo-CD mit 40 verschiedenen Titeln. Das eine kurz angespielt, dann schnell weiter zum nächsten. Während das Modell für Easy-Games und Puzzlespiele ideal passt, scheint eine Flatrate für anspruchsvolle Spiele deplaziert.

Bezahlen für Dinge, die man nicht braucht

Natürlich hinkt der Vergleich, doch ich brauche auch keine Ikea-Flatrate, bei der ich mir jede Woche drei Sofas kaufen kann. Bei allen guten Absichten, die hinter einer Flatrate stehen, wirken die Angebote von Metaboli.de und Gamesload.de etwas ungeschickt. Die Kernzielgruppe der »Hardcore-Spieler« erreichen sie so eher nicht, aber vermutlich wollen sie das auch gar nicht. Es ist ein Angebot für neugierige Gelegenheitsspieler, die viel ausprobieren wollen.

Bleibt die Frage, wo kauft die Kernzielgruppe ihre Spiele online. Wo ist der digitale Spieleladen? Die eigentliche Antwort müsste **Steam** heißen. Immerhin steht hier die einzige echte Spielefirma hinter einer Plattform – also Leute, die wissen, was wir wollen. Aber bis vor einigen Monaten wurden hauptsächlich **Half-Life**-Titel und ihre diversen Mods und Ableger über **Steam** vertrieben, erst neuerdings entdecken auch andere Publisher die Plattform für sich. So stiegen innerhalb weniger Wochen Activison, 2K Games und Strategy First ein. Das sagt viel über die Zukunft aus. Diese drei Anbieter sind jetzt bei **Steam**. Aber wo ist der ganze Rest?

Vorbild Konsole?

Was dem Online-Vertriebsmedium fehlt, ist eine zentrale Autorität. Alles wirkt zerstreut, oft wahllos, die Preise sind ohne Relation, der uninformierte Konsument steht im üblichen Internet-Dschungel. Natürlich sind die oben genannten Plattformen auf jeden Fall ein Anfang, mehr oder weniger ausgereift, mehr oder weniger auf bestimmte Zielgruppen zugeschnitten. Aber einfacher wäre das Ganze, wenn die Angebote gebündelt würden. Der offensichtliche Vergleich ist der »Xbox Live«-Marketplace. Wer schon mal dort war, weiß, was gemeint ist. Es gibt alles, was man braucht, an einem Ort, zentral verwaltet. Microsoft wählt den Inhalt aus und stellt ihn über seine Server online, bezahlt wird mit einem eigenen Punktesystem.

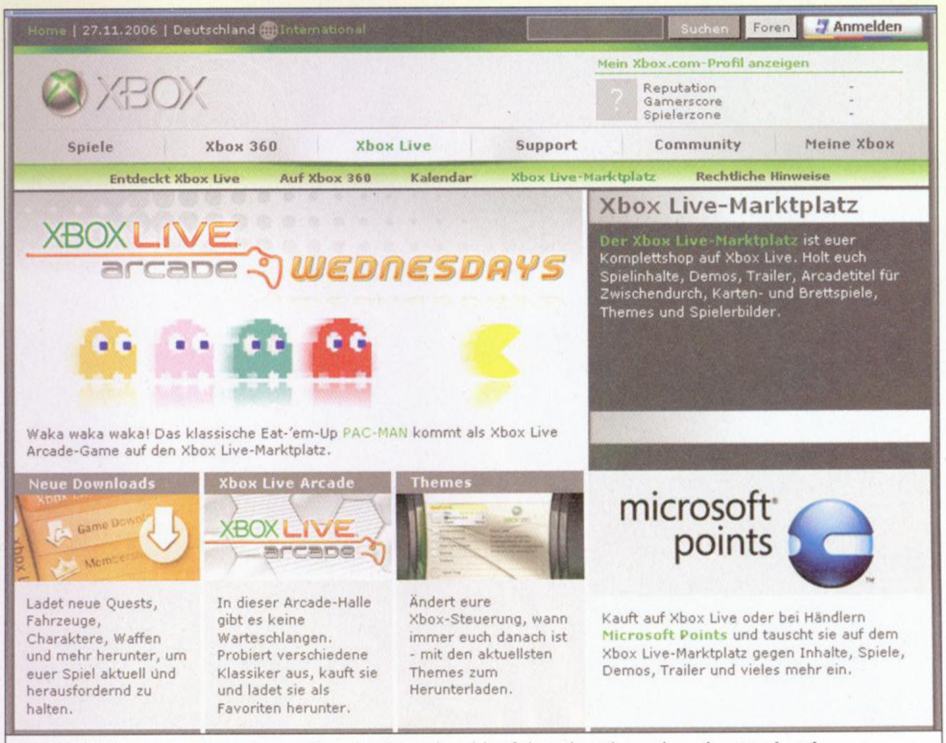
Zwar gibt es keine Vollversionen von aktuellen Titeln zu kaufen, aber jede Menge Puzzle- und Retrospiele, deren Auswahl durchaus gelungen ist: **Gauntlet**, **Lumines** und **Dig Dug** sind nur einige Beispiele. Das Gleiche bei Nintendos Wii, das schon lange vor dem Erscheinen mit einem aufwendigen Katalog warb: Spiele aus allen Nintendo-Generationen feiern auf dem Wii ihr Comeback, online kaufbar mit Wii-Points.

Der Grund, warum Microsoft keine PC-Downloadplattform entwickelt und zum Beispiel in Windows integriert, ist wohl die berechtigte Angst vor neuen Monopol-Vorwürfen. So dankbar eine Autorität für das Anschieben der digitalen Distribution wirkt, so widersprüchlich ist sie mit der Freiheit des Internets. Also muss sich wohl oder übel ein Marktführer durch Wettbewerb herauskristallisieren, um dann das Angebot der herunterladbaren Spiele endlich salonfähig zu machen.

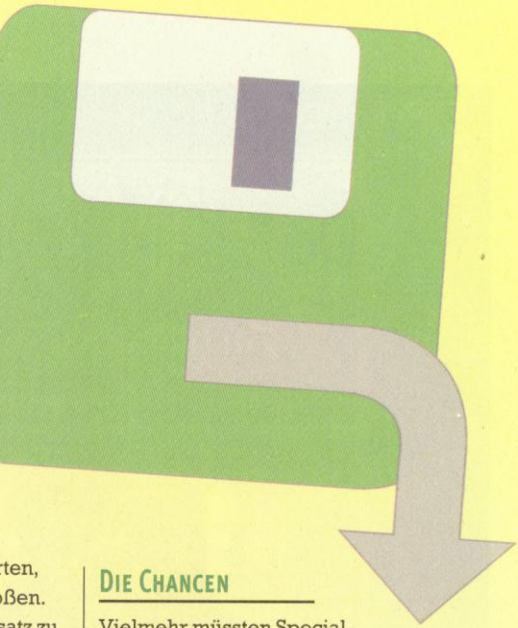
> »Es fehlt eine zentrale Autorität«

Verloren im Netz

Denn neben den aufgezählten, mittelmäßig sortierten Plattformen gibt es im Netz unzählige verstreute einzelne Download-Möglichkeiten. Ein Beispiel: Online-Rollenspiele. Fast alle Softwarepakete (Clients) der populären MMORPGs sind unabhängig auf den Herstellerseiten zu bekommen. Dann braucht der Spieler nur noch einen Account zu aktivieren, was ohnehin



Ein Vorbild aus der Konsolenwelt? Jeder Download läuft bei der Xbox über den **Marketplace**.



immer schon online passierte, und sein Aktivierungsschlüssel wird ihm per Mail zugeschickt, fertig.

Diese Vertriebsmethode bietet sich für Online-Spiele besonders an. Ihre Lebensdauer ist oft erheblich länger als die eines konventionellen Titels. Die Hersteller gehen so dem Lebenszyklus eines Spiels aus dem Weg: Normalerweise steht ein Titel höchstens einen Monat im Neuheitenregal, wandert dann langsam in die hinteren Reihen des Geschäfts, bis es schließlich komplett verschwindet, obwohl die Communitys der Spiele weiterleben. **Ultima Online** ist mittlerweile neun Jahre alt und immer noch beliebt, doch eine normale Schachtel-Version des Dauerbrenners ist in den großen Elektronikmärkten eher schwer zu finden.

Geglückte Notlandung

Andere Spiele wie **Eve Online** führen ein noch extremeres Dasein und werden nur noch online verkauft. Als dem isländischen Entwickler CCP nach dem Spielstart im Jahr 2003 der Publisher wegbrach, fand sich zunächst kein Ersatz, und so wurde der reine Onlinevertrieb aus der Not geboren. Es funktionierte. **Eve** ist heute erfolgreicher denn je und vermisst im Moment, zumindest nach Entwicklerangaben, überhaupt keinen Publisher. Für die Fans reicht das, aber der uninformierte Käufer wird da eher nur zufällig, wenn überhaupt drüberstolpern. Und genau da fehlt ein zentraler Marktplatz. Ein Ort mit Neuigkeiten, Angeboten, Retrospielen und speziellen, wöchentlich wechselnden Themenschwerpunkten. Zum Beispiel: isländische Onlinespiele mit Raumschiffen.

Was bringt die Zukunft?

Eigentlich ist es immer unmöglich, eine Prognose zu technischen Entwicklungen abzugeben. Lange Zeit sah es so aus, als ob legale Musikdownloads nicht funktionieren würden, allein schon Napster ist mehrmals erfolglos gestartet. Bei Spielen scheinen die Grundbedingungen viel einfacher: Das Medium ist ja schon in der Form, in der wir es letztendlich haben wollen, keiner muss auf die Verbreitung von MP3-Spielern warten. Jeder Computerspieler hat einen Computer und meistens auch einen entsprechend schnellen Internetzugang.

Aber es scheint, als stünde sich die Branche selbst im Weg. Marktriese Electronic Arts bastelt gerüchteweise selber an einem Vertriebssystem, andere zögern noch, scheinen darauf zu warten, dass sich andere die Hörner abstoßen. Und das zu Recht, denn im Gegensatz zu der Krisenstimmung und den Absatzverlustmeldungen der Musikindustrie Anfang des Jahrzehnts läuft der Verkauf von Spielen in den Geschäften nach wie vor sehr gut. Das Ausweichen auf den Kauf im Internet müsste schon extreme Anreize bieten, um dem Einzelhandel die Kunden wegzuschnappen, und die Verstreutheit des Angebots hilft dabei nicht wirklich. Und äußere Marketingansätze wie Flatrate und Aboservice scheinen zwar logisch, sind allerdings nur begrenzt vertretbar mit dem eigentlichen Medium. Denn Spiele werden hier komplett auf den Konsumgegenstand, aufs Besitzen reduziert – und das schadet der Sache mehr, als dass es ihr nützt.

»Als stünde sich die Branche selbst im Weg«

Die Chancen

Vielmehr müssten Special-Online-Editions erscheinen, die Preise deutlich sinken oder die Spiele einfach früher im Netz als im Laden erscheinen. Aber selbst dann würden sich die Publisher in gewisser Weise ins eigene Bein schießen, da ja der aufwändige Vertrieb von verpackten Spielen genau ihre Aufgabe ist.

Das Beispiel Valve zeigt, dass Onlinevermarktung und Verkauf im Grunde zur riesigen Bedrohung für das klassische Publisher-Developer-Verhältnis werden kann.

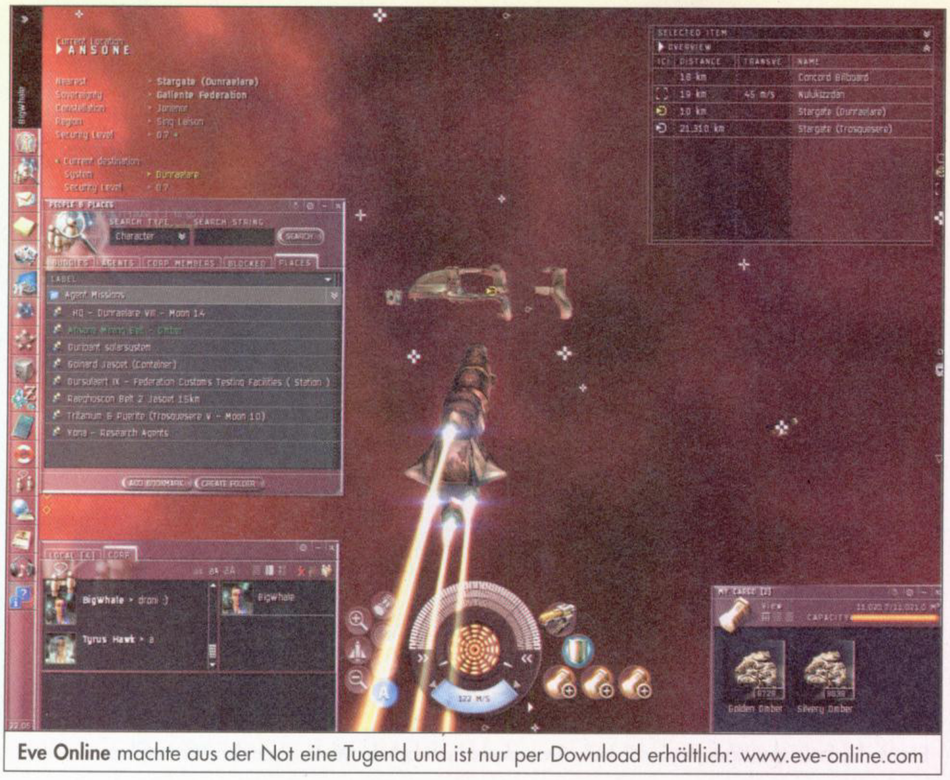
Aber um sich das zu trauen, muss man schon Valve heißen und **Half-Life 2** im Angebot haben.

Und jetzt?

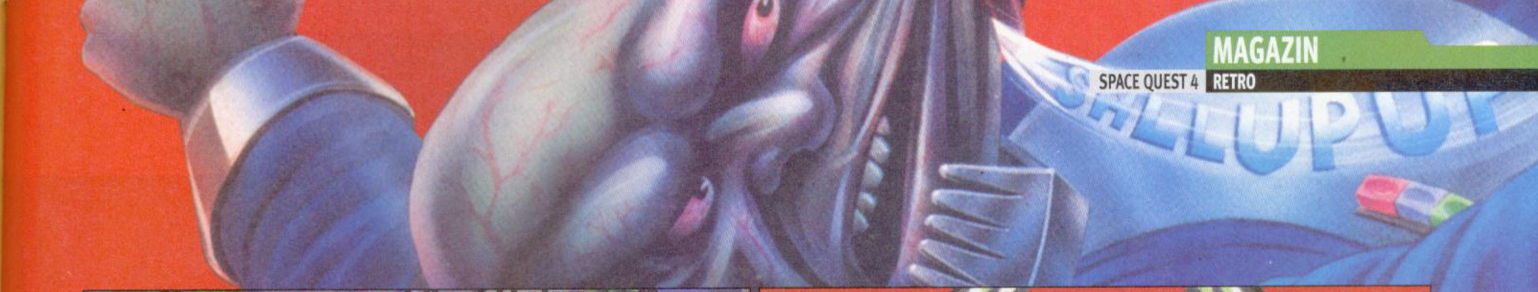
Der digitale Spieleladen ist also noch nicht hier. Ob er kommen wird und ob er dann auch bleibt, hängt von den Großen der Industrie ab. Und davon, auf welche der Plattformen sie setzen, oder ob sie eigene aufbauen. **Steam** hat sicher vielen anderen Entwicklern gezeigt, dass es möglich ist, seine Spiele autark zu vertreiben. Die Angebote von Plattformen wie Gamesload.de, Metaboli.de und Direct2Drive sind im Moment einfach noch zu klein oder speziell, um wirklich die Massen zu ziehen.

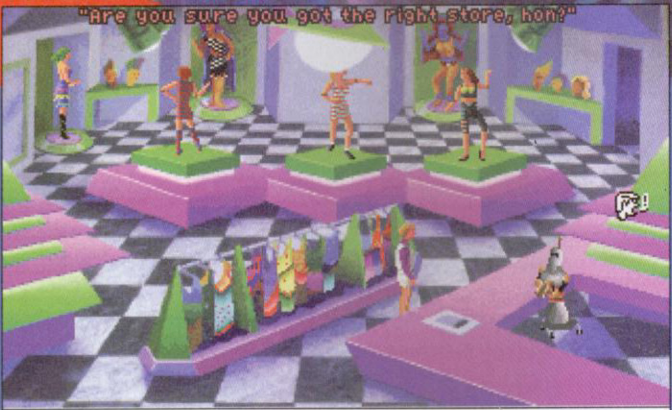
Hier fehlt, so wie beim Start von **Half-Life 2**, das große Event, das eine Plattform anschiebt und etabliert. Genau wie Apple jedem iPod-User gleich **iTunes** mitverkauft, hat Valve damals von uns verlangt, **Steam** zu installieren, um **Half-Life 2** zu spielen (und wer wollte das nicht?) Allein schon dadurch hat Valve mehr als sechs Millionen Kunden gewonnen. Im Grunde hat der Entwickler uns **Steam** zusätzlich durch die Hintertür verkauft, so wie es den berühmten Kühlschrank beim Zeitschriften-Abo dazugibt. Davon kann man halten, was man will – es hat funktioniert.

Moritz Menzel / Thomas Sieben



Eve Online machte aus der Not eine Tugend und ist nur per Download erhältlich: www.eve-online.com





Der Untertitel von Space Quest 10: **Latex Babes of Estros** spielt auf das klassische Infocom-Textadventure Leather Goddesses of Phobos an.

Was Adventure-Spieler heute hassen, gehörte bei Sierra zum guten Ton: **Rätsel mit Zeitdruck**. Nur wer hier schnell überlegt, kommt weiter.

SPACE QUEST 4

Unter den vielen Stars, die Sierras Adventures ins Rampenlicht gerückt haben, ist Roger Wilco der sympathischste: Teilzeit-Held, Fettnäpfchen-Treter und Welt-Raumpfleger.

Zusammen mit Schwerenöter Leisure Suit Larry und Detektiv Gabriel Knight gehört Roger Wilco zu den bekanntesten Mitgliedern der Sierra-Familie. Obwohl seine Abenteuer nie ganz so berühmt werden wie die von Guybrush Threepwood (**Monkey Island**) oder Indiana Jones, bringt er es auf satte sechs Auftritte. Seinen vierten feiert er im Jahr 1991. Erstmals in VGA-Grafik mit 256 Farben und (englischer) Sprachausgabe – der neuen CD-ROM-Technik sei Dank.

Nicht immer logisch ...

Space Quest 4 führt außerdem endlich eine komfortable Steuerung ein: die VGA-Icons. Während wir Roger zuvor per Textmenü über den Schirm scheuchen müssen, treiben wir ihn jetzt mit der Maus an. Allerdings nicht mit einem intelligenten Cursor. Den erfindet später Lucas Arts. Wir entscheiden, ob wir ein Objekt fassen, riechen, schmecken, oder betrachten wollen.

Die Gegenstände zu finden, ist nicht selten die größte Herausforderung im Adventure. Denn sie heben sich oft kaum von den handgezeichneten Hintergründen ab. Dabei setzt **Space Quest 4** nicht immer auf Logik, gelegentlich müssen wir uns einfach durchprobieren. Was Roger mitunter das Bildschirmleben kostet, denn bei Sierra-Adventures lauert der Tod traditionell an jeder Ecke. Dann ist neu laden angesagt. Eine nette Abwechslung sind die Minispiele. So belegen wir beispielsweise bei Monolith-Burger unter Zeitdruck Fleischbrötchen, um Geld zu verdienen.

... aber verdammt lustig.

Dass **Space Quest** trotz kleiner spielerischer Defizite zu Recht zu den Adventure-Klassikern zählt, verdankt es seinem einzigartigen Humor. Die Reihe zieht so ziemlich alles durch den Kakao, was im Science-Fiction-Genre Rang und Namen hat und macht auch vor Spielekollegen und Politik nicht halt. So erinnern uns die Weltraum-Bar und der Soundtrack im Intro frappierend an **Star Wars**, im Spieleladen gibt's **Sim Sim** und **Boom** zu kaufen (nach dem Lucas Arts-Adventure **Loom**), und Luke Skywalkers schwebender Landspeeder verrostet irgendwo in der Ecke.

Dabei nimmt sich **Space Quest** oft genügend selbst auf die Schippe. Die Geschichte jagt uns in einer Zeitreise durch **Space Quest 1** – stilecht in Monochrom-Grafik – bis zum (nie erschienenen) zwölften Part. Und wir finden eine Budget-Version von **King's Quest 42: The Quest for Disk Space**.

Rüdiger Steidle

WOHER KRIEG ICH'S?

In Deutschland tritt Roger Wilco nur noch in Ramschläden oder Gebrauchtbörsen auf. In den USA hat Sierra allerdings erst kürzlich seine Adventure-Klassiker neu gebündelt. Neben der **Space Quest Collection** sind unter **www.sierra.com** auch die beiden Collections **Kings Quest** und **Police Quest** zu haben. Die Sammlungen enthalten jeweils alle Serienteile in für Windows-XP angepassten Versionen. Preis: 20 Dollar. Wer die Originale noch zuhause hat, bekommt sie mit dem Emulator **DOS Box** aber auch noch locker zum Laufen.

Erschienen	1991
Entwickler	Sierra
Publisher	Sierra
Genre	Grafik-Adventure

Grafisch kann sich Space Quest 4 dank der **handgezeichneten** Hintergründe noch halbwegs sehen lassen.

LESERBRIEFE

Die Akte Gothic 3

ALEX SEGMÜLLER Ein dreifaches Hurra auf Martin Deppe! Einer der wenigen deutschsprachigen Redakteure, welcher sich trotz Drohung/Nötigung nicht weichklopfen ließ, sondern das Kind beim Namen nannte. Ungeschminkt. Genau das wollen wir potenziellen Käufer lesen. Ansonsten könnten wir das Geld beim Zeitschriftenhändler sparen und uns gleich auf der Website des Publishers »informieren«, wie toll Game X oder Y doch ist.

Was sich Jowood erlaubt, ist an Dreistigkeit kaum zu überbieten. Anstatt sich bei den Spielern zu entschuldigen oder zumindest die verfrühte Veröffentlichung des Spiels einzugestehen, wird in geradezu unverfrorener Art und Weise zur sattsam bekannten Einschüchterungstaktik geblasen. Dass dieses Machwerk bestenfalls eine Betaversion ist, geht aus den Postings unzähliger verärgerter Gamer in den einschlägigen Foren klar hervor; ein eindeutiger Beweis für Richtigkeit Ihrer Mängelliste. Hingegen wundere ich mich, wie Jowood innert relativ kurzer Zeit 150.000 Exemplare absetzen konnte. Ich für meinen Teil lese stets Testberichte oder mache mich im Internet schlau, bevor ich Software – egal welcher Art – kaufe. Das hat mich schon vor mancher Enttäuschung bewahrt.

Jowood kann ich nur empfehlen, statt das Geld in den Rachen der Anwälte zu werfen, dringend die Qualitätssicherung auszubauen. Weil niemand perfekt ist, stärkt notabene ein Eingeständnis und die schnellstmögliche Behebung von Fehlern das Vertrauen in eine Firma. Fakten abzustreiten oder gar zu drohen, sind meistens der Anfang vom Ende und untergraben jeden Glauben an Seriosität. Vorausgesetzt, man hat längerfristige Ziele und nicht nur den schnellen Euro im Auge.

Weil Ihr mutiges und konsequentes Vorgehen unterstützenswert ist, werde ich ab 1.1.07 ein Abo lösen, denn von Standhaftigkeit und Idealismus kann schließlich niemand leben. ;-)

MARTIN DEPPE *Vielen Dank für Ihr Lob! Auch wenn ich mich jetzt wie bei einer Oscar-Verleihung anhöre: Ihr dreifaches Hurra gebührt nicht mir, sondern dem ganzen Team von PC PowerPlay, ohne das dieser Artikel nicht möglich gewesen wäre!*

21.11.2006, 14:16 #142

antares78

Registriert seit: 21.11.2006

Ich habe mir als grosser Fan vom Vorgängerspiel Gothic 3 ganz bewusst nicht gekauft, weil ich ein solches Bug Debakel befürchtet habe. Der Publisher hiess immerhin Jowood, hatte diesbezüglich also einen miserablen Ruf zu verteidigen, was fertige Releaseversionen angeht. Ein Studienkollege von mir hat G3 vorbestellt und sich zwei Patches lang mit den Bugs, den Designschnitzern und der dämlichen KI herumgequält. Jetzt steht bei ihm G3 in der Ecke und er spielt NWN2, was zwar auch einige Bugs hat, aber den Eindruck macht als wäre es nicht unfertig auf den Markt geworfen worden.

Ich finde es sehr schade, dass PCP das einzige Printmedium war, das die Eier hatte, zu bewerten, ohne die vollmundigen und vollkommen überzogenen Versprechungen des Publishers, die teils gravierenden Mängel mit dem nächsten Patch auszumerzen, für bare Münze zu nehmen. **Hallo? Für mich als Spieler zählt doch wie sich ein Spiel spielt, nicht wie sich ein Spiel spielen könnte, wenn genug Zeit in Balancing, Betatesting und Qualitätskontrolle gesteckt wurde.** Nach den Erfahrungen meines oben genannten Kollegen kann ich die hohen Wertungen der anderen Printmagazine überhaupt nicht nachvollziehen. Darüber, ob diese Redaktionen sich von dem aggressiven Gebahren der Marketingabteilung von Jowood haben beeindrucken lassen oder welche anderen Gründe sie haben, als angeblich kritische Testplatformen einen Schmusekurs gegenüber Jowood bezüglich G3 zu fahren, darüber kann man nur spekulieren...

Aus dem Artikel über Jowood kenne ich bis jetzt nur den Auszug über das Telefongespräch und den Schriftverkehr mit dem Anwalt. Das Gebahren des Marketingheinis kann man nur als lächerlich und äusserst unprofessionell umschreiben. Dafür allein müssten eigentlich Köpfe rollen, egal ob das eine Kurzschlussreaktion war, was ich bezweifle, oder eine Strategie, die bewusst gefahren wurde um den Redakteur einzuschüchtern. Die Korrespondenz vom Anwalt ist typisch für die Juristenbranche, viel Luft mit wenig Substanz und Handhabe dahinter. Man hat halt seiten Jowoods auf aggressive Weise alles probiert, Negativschlagzeilen zu verhindern und ist damit Gott-sei-Dank auf die Fresse gefallen.

Bemerkenswert und äusserst fair gegenüber dem Publisher/den Entwicklern empfand ich eure Entscheidung, erstmal keine Wertung für G3 zu vergeben, noch bemerkenswerter und konsequent G3 dann die Wertung zu vergeben, die es in diesem Zustand nach zwei Patches verdient hat. Seid dem Test von G3 seid ihr für mich die einzige seriöse Spielezeitschrift auf dem deutschen Markt. Ich bin euch dankbar für den Artikel über Jowood in der neuen Ausgabe (die ich leider noch nicht habe) und halte den Schritt, unter diesen Umständen damit an die Öffentlichkeit zu gehen, auf keinen Fall für falsch. Bitte macht weiter so, genau das verstehe ich unter kritischer und seriöser Berichterstattung!

Ändern Zitieren

KARL GERKEN Ich schätze eure subjektiven Bewertungen sehr, die einem helfen, sich ein echtes Bild zu machen und sich nicht nur auf Zahlen und Daten verlassen zu müssen. Und ihr seid ganz klar die beste Zeitschrift überhaupt und für immer. Aber(!): Dieser ganze Aufruhr über Gothic 3 erbost mich sehr! Umso weniger kann ich verstehen, dass ihr einem so lumpigen Spiel so viele Chancen gebt. Wo bleibt da die Gleichberechtigung? Vielleicht hat so mancher Publisher so manche »Gurke des Monats« zu einem High-Tech-Spektakel aufgepatcht, habt ihr das geprüft?

Warum genießt gerade Gothic 3 so viele Privilegien? Weil es so viele Fans hat? Weil ihr selber Fans seid? In solchen Angelegenheiten sollte gleiches Recht für alle gelten, und Gothic 3 sollte auf gar keinen Fall seine dritte (!) Chance bekommen, schon weil ich nicht zum dritten Mal einen Artikel darüber lesen will. Bleibt euch treu!

MARTIN DEPPE *Gothic 3 ist in jederlei Hinsicht ein Sonderfall. Ja, es ist ungerecht, dass wir einem namenlosen Rollenspiel aus Usbekistan weniger Berichterstattung und Chancen einräumen würden als Gothic 3. Aber die Serie hat zum einen eine riesige Fangemeinde, zum anderen hat gerade Gothic 2 bewiesen, dass aus einem verbuggten, aber guten Titel ein exzellenter werden kann. Diese Hoffnung haben wir auch bei Gothic 3. Dass allerdings eine »Gurke des Monats« zu einem High-Tech-Spektakel wird, haben wir hingegen noch nicht erlebt.*

Unser Job ist es unter anderem, die bestmögliche Kaufberatung zu bieten. Und wenn ein interessantes Spiel (was Gothic 3 zweifelsohne ist) durch Patches richtig klasse wird, werden wir das schreiben – Vorgeschichte hin oder her. Aber keine Sorge: viel Platz bekommt das Spiel im Heft nicht mehr.

DANIEL, PER E-MAIL Ich habe Euren Artikel »Die Akte Jowood« sehr interessiert gelesen. Das Verhalten von JoWood ist ja mehr als peinlich!

Wer auf so eine Art und Weise versucht, Einfluss auf Eure (und die anderer Mags) Previews und Tests zu nehmen, kann und will ich nicht unterstützen.

Auch bin ich es leid, Software zu kaufen, die erst nach dem xten Patch vernünftig nutzbar ist.

Bei dem genannten Publisher JoWood werde ich in Zukunft erst bei Spielen zugreifen, die einen gewünschten »Budgetstatus« haben. Ein Vollpreisprodukt werde ich bis auf weiteres nicht beziehen.

Auch wenn dieses Verhalten evtl. die Programmierer »ausbaden« müssen, ist dies nun mal eine der wenigen Möglichkeiten, die ich als »Kunde« habe.

Übrigens: Hätte ich nicht vor kurzem ein Abo bei Euch abgeschlossen, würde ich es jetzt tun. Mir ist ein unabhängiges und kritisches Magazin sehr wichtig. Das spricht für eine gewisse Reife.

DIE AKTE JOWOOD

Gothic 3 wissentlich trotz schwerer Bugs zu veröffentlichen, ist eine Frechheit. Richtig dreist wird es, unliebsame Berichterstattung durch Drohanrufe und Zensur verhindern zu wollen.

A. STOPKA Seit annähernd 30 Jahren widme ich mich nun mit Begeisterung allen Formen elektronischer Unterhaltung, aber niemals zuvor habe ich mich über eine Spielwertung so sehr aufgeregt wie im Falle Gothic 3. Da ich sehr gern alles über mein Hobby lese, was es zu lesen gibt, kaufe ich mit schöner Regelmäßigkeit am Kiosk alles, was sich in Deutschland mit dem Thema PC-Spiele beschäftigt.

Und ich bin entsetzt. Entsetzt darüber, wie sehr Wertungen offensichtlich vom Wunschdenken der Redakteure abhängen und wie wenig von der tatsächlichen Qualität der veröffentlichten Software. Da gibt es fast durch die Bank hohe 80er-Wertungen für ein Spiel, das bis an die Grenze zur Unspielbarkeit verbuggt erscheint. Und warum? Weil sich alle ja sooooo darauf gefreut haben. Trauriger Spitzenreiter in der Parade galoppierender Redakteursschizophrenie ist in diesem Fall ein Magazin, das in seiner letzten Ausgabe sogar ein aussagekräftiges Bug-Video veröffentlicht, sich davon gleich noch zu einem brüllkomischen Satire-Video inspirieren lässt und als Wertung 86 Gummipunkte verteilt, wobei man für den katastrophalen Zustand gerade mal poplige 4 Pünktchen abzieht und gleich noch einen Award für die überzeugende Spielwelt drauflegt. Inzwischen weiß ich wenigstens wofür, nämlich für das Spiel, das Gothic 3 nach einem weiteren halben Jahr Entwicklungszeit vielleicht hätte werden können. Das Spiel, das alle eigentlich haben wollten. Zwei andere Magazine schlagen traurigerweise in dieselbe Kerbe, umfangreiche Bug-Warnungen im Text, am Ende des Artikels trotzdem 'ne hohe Achtzig plus (88 bzw. 87%), die der Publisher natürlich prompt per Sticker auf seine Spielverpackung draufpappt.

Sagt mal, ihr alle: Geht's eigentlich noch oder hakt's schon? Jowoods Geschäftspolitik in dieser Angelegenheit ist ein einziger riesiger Affront gegen euren erlauchten Kundenkreis und ihr helft den Brüdern mit euren Wertungen auch noch, ihre Mogelpackung an den Mann zu bringen?

Also, noch mal für die versammelte Landbevölkerung zum Mitschreiben:

IN DER VERÖFFENTLICHTEN VERSION IST DAS DING TOTALER SCHROTT!

Oder noch einfacher ausgedrückt:
SPIEL KAPUTT, DU VERSTEH?!

Das einzige »ernstzunehmende« Heft, das in dieser Sache integer für die Interessen von uns Spielern eingetreten ist, hat sich hier ein Über-Mega-Extra Lob und eigentlich ein Abo verdient. Jawohl, PC Powerplay, ihr seid gemeint! Trotz des riesigen Hypes habt ihr der Konkurrenz eine lange Nase gedreht und nicht nur die Wahrheit geschrieben, sondern das Programm auch entsprechend mit 67 Prozent bewertet. Respekt, Kinder!

Ihr anderen allerdings habt mich gewaltig enttäuscht. Ihr habt euch benommen wie ein Kind, das unterm Weihnachtsbaum ein Playmobil-Piratenschiff erwartet und stattdessen nur ein paar selbstgehäkelte Wollsocken findet. Ihr redet euch einfach ein, es seien die tollsten, abenteuerlichsten Wollsocken der Welt.

Aber die Quittung folgt auf dem Fuße. Da ich ein großer Anhänger des Prinzips »vote with your money« bin, habe ich mich für folgendes entschieden: Was Jowood angeht, das Spiel kommt mir nicht ins Haus. Obwohl ich die ersten beiden Teile besitze, mit Begeisterung gespielt habe und Nummer Drei eigentlich fest auf meinem Wunschzettel stand. Wer so unzweideutig und aus großer Höhe auf seine eigenen Spieler, seine Kunden und Community scheißt, nur um die Aktionäre mit der Einhaltung von Deadlines zu erfreuen, hat weder meine Zuneigung noch mein Geld verdient. Das Teil ist für mich gestorben, basta. Da könnt ihr meinetwegen dran rumpatchen so lange ihr wollt. Ich nix kaufen, capish? Nicht heute, nicht morgen und übermorgen auch nicht.

Was die anderen Hefte angeht: Entweder ihr bewertet Spiele in Zukunft im Sinne eurer zahlenden Leserschaft, anstatt auf euren eigenen Hype reinzufallen, oder ich werde künftig leichten Herzens auf eure Lektüre verzichten. Und nur für den Anfang werde ich eure drei Käseblättchen für drei Monate am Kiosk vergammeln lassen und mir meine Neuigkeiten und Demos aus dem Internet ziehen. Ich will ja nicht kleinlich erscheinen, aber Strafe muss sein.

Darüber hinaus lese ich auf Cynamite.de, dass es zumindest im Fall der PC PowerPlay sogar einige handfeste Drohungen seitens des Publishers gegeben hat. Von einstweiligen Verfügungen ist da die Rede, vom Einstampfen der kompletten Heftauflage, Streichung der Anzeigenwerbung, der Androhung von Schadenersatzklagen bei »willkürlichem Schlechtschreiben« und und und. Da möchte man doch glatt einen Regenbogen kotzen.

Ich will hier zwar niemandem etwas unterstellen, aber die Frage drängt sich auf, ob der eine oder andere, der hier hohe Wertungen raushaut, eventuell gleiches berichten könnte, und stattdessen aus Angst vor wirtschaftlichem Schaden lieber eingeknickt ist. Insofern ist es in hohem Maße zu begrüßen, das wenigstens die PC Powerplay sich entschieden hat, dieses Vorgehen öffentlich zu machen. Ich wünschte, ich könnte mir Gothic 3 zehnmal nicht kaufen, nur um zu zeigen, wie ungehalten ich bin.

Anmerkung Martin Deppe:
Diese E-Mail ging an alle deutschen Spielemagazine. Wir haben bewusst die in der Mail genannten Heftnamen weggelassen, da es in unserem Artikel einzig um Jowoods Verhalten gegenüber PC PowerPlay ging.

ALEXANDER HAMMERER Wer hat denn euch gebissen? :-) Gothic 3 ist ein gutes Spiel, und eure Schlagzeilen finde ich ehrlich gesagt vom Niveau her, gerade von der Presse, bescheiden. Ob da alles so der Pressewahrheit und nicht Pressefreiheit (denn die gibt es immer, auch wenn einmal ein erzürnter Publisher anruft) entspricht, wage ich mal zu bezweifeln. Aber ihr werdet euch da schon abgesprochen haben bzw. könnt das wahrheitsgetreu darlegen.

Ich als Spieler, mit zugegeben guter Hardware, würde es schade finden, wenn durch eure Bewertung andere Spieler auf ein für mich sehr gutes Spiel verzichten müssten. Ich glaube, ihr seid da etwas übers Ziel geschossen, bei allem Verständnis für die Aufregung.

MARTIN DEPPE *Unsere Schlagzeilen sind in der Tat »reißerisch«. Aber so sind Schlagzeilen in Spielemagazinen nun mal: Überall wimmelt's von »Prachtgrafik«, »Actionkrachern« und so weiter, da haben sich alle dran gewöhnt, dagegen sagt kaum jemand etwas. »Die Akte Gothic 3« und »Bug-Skandal« fallen deswegen so auf, weil sie ausnahmsweise negativ besetzt sind. Aber mal ehrlich: Wären Sie auf unsere Artikel aufmerksam geworden, wenn »Gothic 3 ist suboptimal programmiert« darüber gestanden hätte? Die Artikel selber sind, unseres Erachtens, ja sehr sachlich formuliert. Auch wenn uns das manchmal schwer fiel ...*

Take Cover!

ALFRED WAIBEL Ich bin mit meinen beinahe 40 Lenzen noch begeisterter Gamer, wenngleich meine Begeisterung für den immer stärker boomenden Bereich von Gewalt-Games und Shootern deutlich nachgelassen hat. Ich denke, unser Hobby ist nicht ohne Grund verschrien, die Game-Industrie, aber auch die Game-Journalisten tragen ihren Teil der Verantwortung daran.

Grundsätzlich ein dickes Lob an Euer Team – ich kaufe fast alle relevanten Gamemags jeden Monat, Eures ist mir das liebste.

Doch über das Cover der Dezember 06 Ausgabe war ich alles andere als begeistert, insbesondere weil ich eine kleine bald dreijährige Tochter habe, die sich für alles, was Gaming betrifft, brennend interessiert. Es kann nicht sein, dass ich wegen eines solch derart abscheulichen Covers das Heft zerfleddern muss, damit meine Kleine nicht Albträume bekommt, wenn sie das Heft wo liegen sieht.

Bitte liebe Redaktion: Die spielende Community und somit auch Eure Leserschaft besteht nicht nur aus Gewaltfreaks und Shooterfans im pubertären Alter – sondern auch aus Vätern, Müttern oder sonstwie kindisch Gebliebenen :)

PATRIC KUHN Wer verantwortet eigentlich diese Cover? Vor zwei Monaten sah das Cover aus wie ein Begleitblatt zum Christopher-Street-Day, und diesen Monat erscheint die PC PowerPlay als Kinderschreck. Was soll das? Ich bin mir ernsthaft am Überlegen, die PC PowerPlay abzubestellen, da man sich mit diesen Deckblättern ja blamiert, wenn die im Wohnzimmer rumfliegen (vor allem als 35 jähriger Familienvater).

Ich durfte in meinem Leben zahlreiche Computerspiele-Zeitungen kommen und gehen sehen (inklusive der ASM, mein Gott bin ich alt ;-)), aber Ihre Zeitung liegt vom Cover her auf dem Niveau der alten »Joker«-Zeitungen, und dies ist wahrlich kein Kompliment.

Also überlegt mal bitte euren Auftritt im Bereich des Deckblattes, Ihr habt nur diese Seite um Kunden zu werben, also sollte man sich da mehr Mühe geben und auch beachten, dass Computerspiele kein Kinderkram mehr sind, was aber leider durch ihre Covers transportiert wird.

MARTIN DEPPE *Bei der Gestaltung der Covermotive sind wir, wie alle Magazine, auf die Publisher und Entwickler angewiesen, die uns Artworks »aus« ihrem Spiel zur Verfügung stellen. Wir können diese Motive höchstens »feintunen«, anders positionieren, einfärben, aber eben nicht grundsätzlich ändern. Wir haben aber auch schon Titelstorys abgelehnt, weil die Artworks grauenhaft waren – in jederlei Hinsicht.*

Wie gefällt Ihnen das Covermotiv dieser Ausgabe? Das eher »ruhige« Titelmotiv fällt aus dem üblichen Rahmen und war auch in unserer Redaktion heiß diskutiert. Wollen Sie öfter solche »Experimente« und ungewöhnliche Motive? Schreiben Sie Ihre Meinung: redaktion@pcpowerplay.de, Stichwort: Cover.

Leserinbrief zum Leserbrief

MARION SIEPRATH Ich habe bisher keine eurer Ausgaben verpasst und werde das wohl auch in Zukunft nicht, sofern mich nicht Unwetter, Erdbeben, Vulkanausbrüche oder Alien-Invasionen daran hindern.

Ich habe einige andere Magazine in letzter Zeit mal ausgetestet und mir ist in vielen ein unangenehm arroganter, beinahe selbstherrlicher Ton gewisser Tester und ein teilweise bemüht überkritisches Bewerten von Spielen aufgefallen – von völlig indiskutablen so genannten Scherzen, die ich eher als Diskriminierung verschiedenster »unpopulärer« Personengruppen empfunden habe, mal ganz abgesehen. Es scheint in zu sein, Humor mit Boshaftigkeiten zu verwechseln. Die feine Linie zwischen humorig und hämisch wird fast überall überschritten. Eventuell steckt die Meinung dahinter, der Leser würde platte oder anzügliche Witze und derbe Kommentare intelligenten Scherzen oder feiner Ironie vorziehen. Na ja, jeder schafft sich den Leserkreis selbst, der ihm zusteht.

Auch in diesen Dingen seid Ihr angenehm anders und ich möchte schlicht, dass ihr wisst, dass das registriert und honoriert wird. Ich halte eure Tests für ausgewogen und nachvollziehbar. Diskriminierendes Verhalten oder stumpfe Witze auf Kosten anderer findet man bei Euch auch nicht.

Mir ist insbesondere Eure Reaktion auf einen Leserbrief aufgefallen, der in der Oktober-Ausgabe abgedruckt wurde und in dem sich eine junge Dame äußerst ungehalten über die Top 5 der »weiblichsten Spiele« zeigte. Ich bin selber das, was ein bestimmtes (mir ausgesprochen unsympathisches) Konkurrenzmagazin abfällig als »Zockerweibchen« (schöne bunte Tierwelt ...) titulieren würde und fand euren Artikel eigentlich vergleichsweise harmlos und humorvoll. Ich hätte allein deshalb erwartet, dass eure Antwort auf den Leserbrief hämisch oder zumindest extrem sarkastisch ausfallen würde, weil man heute über so genannte »Feministinnen« (manchmal berechtigterweise) schnell mal die Augen verdreht. Angenehm überrascht hat mich, dass ihr stattdessen auf die junge Frau eingegangen seid.

Ich selber hatte vor einer Weile einen (ehrlich gesagt bitterbösen) Leserbrief über einen eurer ebenfalls nicht ganz ernst gemeinten Artikel geschrieben, der sich »Mädchen sind zu doof zum Spielen« nannte. Mir missfiel bei dem Artikel vor allem die Art des Autors, seine Freundin wie ein Versuchskaninchen zu behandeln und zu beobachten – und ihre komplett stinknormalen Anfängerfehler auf die Tatsache zurückzuführen, dass sie eine Frau, nicht dass sie eben ein Anfänger war – um dann am Ende eilig noch die unglaubwürdige Kurve zum politisch-korrekten zu kratzen.

War zwar einerseits witzig, in meinen Augen aber wesentlich härter an der Grenze als die oben erwähnten »Top 5«. Ich habe den Brief damals nicht abgeschickt, weil ich nicht glaubte, damit irgendetwas erreichen zu können und fürchtete, mich stattdessen zur Witzfigur zusammengefaltet wiederzufinden. Diesbezüglich habt ihr mich überrascht. Nachträglicher Pluspunkt. ;-)

Also von mir ein insgesamtes Lob an Euer ganzes Team und die Bitte, dass ihr euch treu bleibt. Ich bleibe euch dann in jedem Fall ebenfalls treu.

MAGAZIN
TOP 5 DER WEIBLICHSTEN SPIELE

DIE TOP 5
DER WEIBLICHSTEN SPIELE

Männer stehen auf Ballermänner, Blut und Brüste. Und das Schwache Geschlecht? Das spielt angeblich nicht nur mit Puppen, sondern gelegentlich auch am PC. Und wenn, dann liegen diese fünf Titel ganz weit vorne.

5 DIE SIEDLER 3 (1998)

Knuffig, knuddelig, süüüüüß – drei Begriffe, die sich fast ausschließlich im weiblichen Wortschatz finden. Und alle treffen auf die Mülheimer Aufbaumeister zu. Einfach in aller Ruhe vor sich hin siedeln und den kleinen Männchen bei ihrem Tagewerk zuzuschauen, muss irgendwo tief im Innern das weibliche Bedürfnis nach Friede, Freude und Eierkuchen zufrieden stellen – oder kleinen Männern, Missionen, Punktelisten – das bleibt männlichem Machtbegehren vorbehalten.

Unglaublich, aber wahr: Viele Baumeisterinnen wissen noch nicht einmal, dass es bei den Siedlern mehr als nur das Startgebiet gibt.

4 WORLD OF WARCRAFT (2004)

Zwar tummeln sich auf den Servern weit mehr Priesterinnen, Kriegerinnen und Jägerinnen als Blizzard tatsächlich Abonnentinnen verzeichnet. Dennoch ist die Anzahl weiblicher **World of WarCraft**-Fans selbst für das traditionell frauenstarke Genre der Online-Rollenspiele erstaunlich hoch: Schätzungen gehen von 10 bis 20 Prozent aus. Fachleute erklären das mit dem hohen Stellenwert sozialer Interaktion in der Spielwelt. Böse Zungen behaupten, dass sich viele Frauen einfach damit abgefunden haben, mit ihren Besseren Hälften eher per Chat als am Frühstückstisch ein Gespräch führen zu können.

3 RESIDENT EVIL (1996)

Wahlweise auch **Unreal Tournament**, **Counter-Strike** oder **Serious Sam**. Denn irgendwann wird auch das Sanfte Geschlecht mal sauer. Und dann stellt sie plötzlich fest, dass man sich am Computer wunderbar abreagieren kann, und nicht immer der Freund, Göttergatte oder Untermieter als verbaler Sandsack herhalten muss. Zwar sind Brüste auf Netzwerk-Parties außerhalb von Bildbetrachtern oder Videoplayern immer noch eine seltene Sichtung. Doch es soll sie ja geben, diese Girl-Clans, Mannweiber und »Zockerweibchen«, die regelmäßig den Jungens auf **de_dust** die Hammelbeine lang ziehen.

2 DIE SIMS 2 (2004)

Betsy liebt Bob, doch Bob liebt Barbara, und Barbara badet in Selbstmitleid. Klingt wie eine Vorabendserie auf Sat 1, ist aber eine typische Beziehungskiste in unser aller Lieblings-Lebenssimulation **Die Sims 2**. Ein Spiel, das soziale Dramen thematisiert, musste bei der holden Fraktion einfach ankommen. In der Tat sind bärtige **Sims**-Fans eher in der Minderheit. Kein Wunder, dass Addons wie **Hot Date**, **Megastar** und **Wilde Campus-Jahre** weggehen wie warme Semmeln. Wir warten auf Erweiterungen wie **Kochen Total**, **Stricken Superstar** oder **Super Schuh Shopping**.

1 SOLITÄR (ZEITLOS)

Ob auf Papis Laptop, später im

Emsdetten und die Folgen

FELIX BÖHMER Es ist mal wieder soweit: Nach einer unerklärlichen Tat eines Einzelnen wird von Politikerseite eine Hexenjagd auf ein angenehmerweise relativ anonymes und Lobby-loses Ziel initiiert. Dass eben diese Politiker regelmäßig eine mehr als bedenkliche Auffassung von Moral und Prinzipien unter Beweis stellen, hindert sie nicht daran, engelszüngig von mangelnden Werten der Gesellschaft, bösen Computerspielen und bedauernswerten Eltern zu sprechen.

Wenn man schon unbedingt einen Schuldigen für eine wahnsinnige Tat eines wahnsinnigen Einzelnen sucht, so sollte man doch den Mut aufbringen, die wirklich offensichtlich Schuldigen dort zu suchen, wo sie zu finden sind: im direkten Umfeld des Täters, in der Familie des Täters und vor allem natürlich beim Täter selbst. Stattdessen wird die Realität in erschütternder Art und Weise verdreht: Der arme junge Mann wurde von seinen Computerspielen zu dem gemacht, was er war. Nicht die Eltern oder Bekannte/Freunde haben versagt, nein, die Spiele trieben ihn zur Tat und ließen nur Opfer zurück.

Diese Logik ist bemerkenswert und mehr als bedenklich. Im Umkehrschluss bedeutet das natürlich, dass aus dem armen Amokläufer, hätte man ihn die letzten Jahre jeden Tag ein paar Stunden vor »Die Sendung mit der Maus« und »Löwenzahn« gesetzt oder öfter mal zu Waldspaziergängen motiviert, ein Missionar, Friedensaktivist, Kindergärtner und obendrein vorbildlicher Familienvater geworden. Das wird doch niemand bezweifeln – schrecklich, was Spiele aus Menschen machen!

Aufwachen!!! Der Mensch ist Herr über sein Schicksal! Spielen ist ein ZEITVERTREIB. Waffen-Verrückte suchen sich Hobbys, die mit Waffen zu tun haben, nicht umgekehrt! Wieso werden ohne Widerspruch Einzelne gegen Millionen friedlicher Spieler aufgerechnet?

Noch erschreckender als der offensichtliche Mangel an Intelligenz und gesundem Menschenverstand bei unseren inkompetenten Volksvertretern ist das traurige Bild, was unsere verdummende Gesellschaft abgibt. Völlig unreflektiert und dumpf springt auf einmal Jedermann auf diesen Zug auf, auch wenn er noch so wenig Ahnung hat. In Internetforen berichten entrüstete, besorgte Mütter und Väter, wie sie solche Spiele anwidern würden, und dass deren Spieler durch und durch seelisch kranke Menschen seien. Dabei stellen sie eindrucksvoll zur Schau, dass sie keine Ahnung haben, dass diese »Killerspiele« weit harmloser als mancher Film im Free-TV sind, und was ihre Kinder den ganzen Tag treiben.

Was für eine traurige Gesellschaft, die solche Politiker und solche Eltern hat.

PS: In meiner Jugend habe ich gerne mal den einen oder anderen »Ego-Shooter« (aka. Killerspiel) gespielt. Auch heute noch bin ich begeisterter Spieler, am PC und mit Freunden. Wie durch ein Wunder habe ich es ohne Amoklauf bis kurz vor Abschluss meines Physik-Studiums gebracht ...

MARTIN DEPPE *Auch uns hat die Vorgehensweise extrem gestört, mit denen viele Politiker und »Experten« völlig unreflektiert gegen das Hobby Computerspiele gewettert haben. Mittlerweile wird das Thema jedoch weitaus sachlicher behandelt. Was wohl auch daran liegt, dass seriöse Medien und Fachleute ordentlicher recherchiert haben – was in der Regel länger dauert, als das Verfassen populistischer Parolen. Mehr dazu finden Sie in unserem Report weiter vorn im Heft.*

A. STOPKA (SCHON SEIN ZWEITER LESERBRIEF IN DIESER AUSGABE)

1. Könnten wir statt der »Killerspiele« nicht lieber Verzweiflung verbieten, soziale Isolation, Markenwahn und Leistungsdruck? Oder vielleicht einen Volksknuddeltag einführen? Oder die Kümmer-dich-um-einen-Außenseiter-Woche? Oder wenigstens mehr Sozialarbeiter und Psychologen an Schulen und Jugendzentren einstellen? Oder ist dafür auch wieder kein Geld da?

2. Wie wäre es denn im 21. Jahrhundert mit der Einführung eines Schulfaches »Sozial- und Medienkompetenz«, wo unter anderem die Mechanismen der Manipulation in Propaganda, Werbung und Unterhaltung erklärt werden? Ein paar einfache ethische Richtlinien dazu könnten auch nicht schaden. Aber wahrscheinlich ist dafür auch wieder kein ... na ja, Sie wissen schon. Siehe oben.

3. Kriegsspiele sollen also verboten werden. Warum kommt eigentlich keiner auf die Idee, statt der Kopie endlich das Original zu verbieten? Liegt es etwa daran, dass die Rüstungsindustrie wesentlich mehr Steuergelder und Wahlspenden abwirft als die Softwarebranche und gerade viele deutsche Firmen den realen Tod höchst erfolgreich in alle Welt exportieren? Trifft es in diesem Zusammenhang nicht zu, dass das soeben von der Großen Koalition herausgegebene »Weißbuch der Verteidigung« zum Gegenstand einer Strafanzeige des Aachener Friedenspreises gegen Kanzlerdarstellerin Merkel und Verteidigungsfuzzi Jung geworden ist, weil darin angeblich im Widerspruch zu Grundgesetz, UN-Charta und Völkerrecht die Vorbereitung eines Angriffskrieges propagiert wird? Und ist folglich nicht die ganze Diskussion um »Killerspiele« geprägt von einer geradezu beispiellosen Bigotterie?

4. Wie wäre es eigentlich, wenn alle, die in Zukunft öffentlich ihre tendenziös-populistische Meinung zum Thema »Killerspiele« vertreten möchten (besonders aber wertkonservative Journalisten, Politiker und selbsternannte Experten), sich vorher wenigstens oberflächlich mit dem Thema E-Sport beschäftigen würden? Vielleicht ein paar kommerzielle LAN-Parties besuchten und sich dort persönlich von der gewalttätigen Atmosphäre überzeugten?
Eventuell schriebe man dann wenigstens die Namen der Spiele richtig.

5. Und die vielleicht absurdeste Idee zum Schluss: Könnte sich bitte jeder, der dies liest, persönlich verpflichtet fühlen, der Menschheit endlich zum nächsten evolutionären Quantensprung zu verhelfen? Ich hätte nämlich gern insgesamt etwas mehr Kooperation und soziale Verantwortung statt Konkurrenzkampf und Kaltschnäuzigkeit. Die Hominiden haben das damals doch auch irgendwie hingekriegt. Unter Umständen könnte man so nämlich den einen oder anderen Amoklauf tatsächlich vermeiden.

CYNAMITE.DE
my entertainment network

Willkommen im Club! Kennen Sie schon die vielen Möglichkeiten, auf unserer Webseite www.cynamite.de Clubs zu gründen oder bestehenden beizutreten? Etwa dem größten, dem **PC PowerPlay**-Club. Hier treffen sich Leser und Redakteure, um miteinander zu quatschen, zu diskutieren und Spaß zu haben. Jetzt auch mit Bilder-Upload und Editierfunktionen!

HOME - Community - PowerPlayer - Clubs

PC

PC PowerPlay.Club
Offizieller PC PowerPlay Club
URL: pc_powerplay.cynamite.de
Angemeldet seit: 21.08.2006
Clubmitglieder: Insgesamt: 352 Online: 266
[Diesem Club beitreten] [Club melden]

Clubbesitzer: PowerPlayer

PC POWERPLAY

CLUB-ANKÜNDIGUNG

Willkommen bei **PC PowerPlay!**

Hier treffen sich Leser, Redakteure und Interessierte, um über die Welt der PC-Spiele und vor allem das Heft zu fachsimpeln.

CLUB-JOURNAL

@ Matl
CoCe — Verfasst am: 05.12.2006, 12:53h
Ich bin auch ein echter PC PowerPlay Fan, wusste aber nicht das es schon mal als Vollversion drin war!!
Muss wohl daran liegen, dass ich die PCPP erst seit der Ausgabe 5/05 lese!
Überhaupt, was hat das damit zu tun, ob man ein echter Fan ist? Wenn ich die ScreenFun z.B. schon fünf Jahre lese, muss ich dann wissen was vor drei Jahren für eine Vollversion drin war? Ich glaube eher nicht!

Eintrag wurde am 05.12.2006 um 12:54h von CoCe geändert.

Schade....
?!ZoMBiE!? — Verfasst am: 04.12.2006, 21:17h
... aber danke ich denk drüber nach. Wie viele Tage früher kommt eig. immer die "Abo-Version"

No one lives forever 2
Matl — Verfasst am: 04.12.2006, 18:01h
fallst du ein echter Pc powerplay fan bist ernie musst du wissen das es die vollversion schon in einer PcP gegeben hat (12 2004)

Eintrag wurde am 04.12.2006 um 18:01h von Matl geändert.

no one lives forever 2
MostWanted!!! — Verfasst am: 04.12.2006, 16:07h
http://www.pearl gibts für 2,90 Contact J.A.C.K. und no one lives forever2

Erstausgabe PCP
Martin Deppe — Verfasst am: 04.12.2006, 14:48h
Tut uns leid, aber die Erstausgabe drucken wir nicht mehr nach - das lohnt sich für 2 (zwei!) Interessenten nicht :)

Der Herr Stangl von nebenan schlägt gerade vor, dass ihr euch hier einen Gold-Account zulegt, die pdfs aus dem Archiv runterladet und selber druckt - das sei billiger.

So etwas würde ICH natürlich nie vorschlagen!

@ ernie
CoCe — Verfasst am: 03.12.2006, 15:47h
Zu No one lives forever 2, mein Kumpel hat es sich bei der Pyramide für 10 Euro geholt, kuck doch da mal nach!

@Martin
Don Angelo — Verfasst am: 03.12.2006, 14:43h
Ja, ich würde auch gern wissen ob man die erste Ausgabe nochmal drucken könnte. Ich bin nähmlich treuer Leser, nur leider erst seit der zweiten Ausgabe

CoD3
ernie — Verfasst am: 03.12.2006, 14:27h
Nur für Konsole?Wieso Dass?

Spellforce
?!ZoMBiE!? — Verfasst am: 03.12.2006, 10:37h

§ RECHTSBERATUNG

An dieser Stelle behandeln wir rechtliche Fragen rund ums Thema PC-Spiele.

Sicherheitsrisiko W-LAN-Anschluss

Stimmt es, dass ich hafte, wenn fremde Leute meinen W-LAN-Anschluss nutzen, um sich über illegale Tauschbörsen Computerspiele zu besorgen?

Ja – zumindest dann, wenn der Anschluss nicht mit einem Passwort gesichert war und wenn urheberrechtlich geschützte Computerspiele nicht nur heruntergeladen, sondern auch im »gemeinsame Dateien«-Ordner für den Upload bereitgestellt werden.

Kürzlich hat nämlich tatsächlich das Landgericht Hamburg entschieden, dass der Inhaber eines W-LAN-Anschlusses haftet, wenn über den Anschluss urheberrechtlich geschützte Musikstücke getauscht werden. Voran gegangen war die Abmahnung von verschiedenen Plattenfirmen. Der Abgemahnte Inhaber des W-LAN-Anschlusses wollte sich nicht zur Unterlassung verpflichten, denn er sagte, er selbst habe keine Tauschbörsen genutzt. Er könne aber natürlich nicht ausschließen, dass Fremde seinen W-LAN-Anschluss genutzt hätten. Der Anwalt der Plattenfirma wertete dies als Schutzbehauptung. Das Gericht war der Ansicht, darauf komme es nicht an. Der Inhaber des W-LAN-Anschlusses hätte diesen zumindest mit einem Passwort gegen unbefugte Nutzung sichern müssen. Da er dies nicht gemacht habe, sei von ihm eine »Gefahrenquelle« eröffnet worden. Immerhin sei ja bekannt, dass bei ungesicherten W-LAN-Anschlüssen Dritte Zugang verschaffen könnten. Daher hätten die Plattenfirmen gegen den Anschlussinhaber einen Unterlassungsanspruch (ob es auch Schadensersatzansprüche gibt, wurde nicht entschieden).

Das Urteil ist nicht besonders sorgfältig begründet und durchaus angreifbar. Nun ist es aber in der Welt, daher nützt es dem User wenig, wenn er es für falsch hält. Nicht entschieden ist dagegen bisher, was gilt, wenn der W-LAN-Zugang geschützt war, das Passwort aber geknackt wurde. Die Musikindustrie stützt sich momentan übrigens in der Regel auf das Verbot, die urheberrechtlich geschützten Musikstücke per Shared-Folder zum Upload bereit zu stellen. Dies liegt unter anderem daran, dass hier der Nachweis eines Rechtsverstoßes leichter zu führen ist. Daraus sollte man aber nicht ableiten, dass der pure Download – bei deaktiviertem Shared-Folder – keine Risiken birgt.

Für Computerspiele gelten prinzipiell dieselben Regeln wie für Musik. Aber: Freeware und Shareware zu tauschen ist natürlich prinzipiell legal. Auch bei Demoversionen oder bei Clients für Online-Rollenspiele, die kostenlos verteilt werden, wird die Gefahr meist überschaubar sein. Exklusivdemos und ähnliches sollte man aber auch nicht tauschen.

Das Recht am eigenen Bild

Darf ich eigentlich auf meiner privaten Homepage Fotos von Menschen veröffentlichen, beispielsweise von einer großen LAN-Party?

Als Grundsatz gilt: Jeder hat das »Recht am eigenen Bild«. Mein Foto darf also normalerweise nur mit meiner ausdrücklichen Einwilligung verbreitet werden.

Dazu gibt es einige Ausnahmen, bei denen keine Einwilligung notwendig ist: Beispielsweise wenn die Person nur Beiwerk zu einem Bauwerk oder einer Landschaft ist, unter bestimmten Voraussetzungen bei Prominenten – und bei Bildern von Versammlungen, an denen die betroffene Person teilgenommen hat. Eine LAN-Party kann eine Versammlung sein, wenn sie öffentlich ist – also nicht rein privat. Auch dann darf das Bild aber nur dann ohne Einwilligung verbreitet werden, wenn es das Geschehen beziehungsweise einen Ausschnitt zeigt und nicht nur einzelne Individualpersonen.

DER **AUTOR**

Dr. Andreas Lober ist ein mit Rechtsfragen der Spielebranche vertrauter Anwalt. Außerdem ist er Gründer der MMOG-Website Gamesdynamite.de

FEHLERTÄUFEL

Fehler aus dem letzten Heft – und unsere Ausreden

Ne Menge Shotter

Marcus Schmieder Ich habe in ihrer letzten Ausgabe einen Fehlerteufel entdeckt und zwar auf der Seite 123 bei den aktuellen Compilations. Dort steht nämlich bei der Battlefield 1942 WW 2 Abthology, dass diese ein Multiplayer-SHOTTER wäre. Ich denke mal, dass es bei dem Spiel um viel Ballerei und den Zweiten Weltkrieg geht – und nicht um das Geldscheffeln in einer Gruppe.

MARTIN DEPPE Shotter ist absolut korrekt: Da in Battlefield 1942 schon halbautomatische Waffen eingesetzt werden, geben diese nicht nur einen einzelnen Schuss ab, sondern mehrere Schüsse. Auf gut Englisch: Shotter statt Shot. Got it?

PS: Was ist eigentlich eine Abthology? Hat das was mit einem Kloster zu tun? Etwa mit dem heiß umkämpften Monte Cassino?

BATTLEFIELD 1942 WW 2 ANTHOLOGY

Anbieter	Electronic Arts	ca. Preis	20 Euro
Genre	Multiplayer-Shotter	USK	ab 16 Jahre
Spiele	BATTLEFIELD 1942		82
	THE ROAD TO ROME (Addon)		79
	SECRET WEAPONS OF WORLD WAR 2 (Addon)		80
Preis/Leistung			GUT

BLITZKRIEG ANTHOLOGY

ca. Preis

Es eilt die Zeit im Sauseschritt

Johannes Räther Als ich in eurer Zeitung den Test zum Schlacht um Mittelerde 2 Addon gelesen habe, war ich doch sehr verwundert, als unter Verkaufsstart stand, dass die Erweiterung schon vor fast einem Jahr erhältlich ist. Warum testet ihr das Addon denn erst jetzt – oder hat sich dort ein Fehlerteufel eingeschlichen? Ich denke, es sollte nicht 30. November 2005 heißen, sondern 30. November 2006.

MARTIN DEPPE Tut uns leid, wir können Ihre Frage leider nicht beantworten: Kollege David Bergmann, der den Artikel und Datumsfehler verzapft hat, befindet sich gerade auf einer seiner Zeitreisen, um das kommende zweite Addon für Age of Empires 3 zu testen, das Ende 2007 erscheint.

Der Streber will den Test schnell fertig machen, damit er wieder zurück zu seiner spanischen Bekannten Isabella reisen kann, um sie zu überreden, Christoph Columbus Geld und Schiffe zu geben. Damit der wiederum Amerika entdeckt und so das Addon erst ermöglicht.

Sie haben wohl gedacht, dass wir Spiele einfach nur testen? Nein, ohne uns gäbe es erst gar keine! Und da kommen Sie uns mit einer Zeitdifferenz von einem lausigen Jahr? Wie pingelig!

Quake war's, Quake war's!

Egger Marc Da hat wohl jemand zuviel Command & Conquer gespielt! Wie sonst lässt sich folgender Satz im Quake-Wars-Training-GDF-Video erklären, in Minute 3:53: »Sobald der MCP funktionsfähig ist, gehört der feindliche Außenposten der GDI.«

Spielen GDI und NOD also auch mit? Das wird ja ein Hammer-Spiel!

RÜDIGER STEIDLE Wer kann bei all den Computer-Armeen noch den Überblick behalten? Global Defense Force, Global Defense Iniative … Warum nicht einfach »wir« und »die«? Menschen und Aliens? Gut gegen Böse? Ich bin ja froh, dass es mir nur einmal passiert ist!

Pommes rot-weiß-blau

Patrick Oetelshoven Im letzten Heft auf Seite 116 im Test zu Race steht in der Bildunterschrift: »Blinder Holländer: Tom Coronel hat den Bremspunkt verpasst […]« Allerdings kann man auf seinem Auto im Bild eindeutig eine Deutschlandfahne ausmachen.

MARTIN DEPPE Also das müssen Sie uns jetzt aber erklären … Wir sehen hier lediglich die niederländische Flagge, nämlich rot-weiß-blau. Selbst wenn die quer stehen würde, wär's die französische.

Aber die deutsche? Niemals! Ist Ihnen mal aufgefallen, welche Farbe der Wagen hat? Oranje! Klingelt's da bei Ihnen? Okay, der Wagen hat keinen Wohnwagen hinten dran, aber trotzdem …

Falls Sie uns aber immer noch nicht glauben: Unter www.tomcoronel.nl finden Sie den Herrn Colonel auch. NL, nicht DE!

SO ERREICHEN SIE UNS

REDAKTION

für Leserbriefe oder bei Fragen zum Heft (bitte keine Anfragen zu Ihrem Abo)

Auf dem Postweg unter:
CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: Leserbrief
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:
redaktion@pcpowerplay.de

HINWEIS: Wir veröffentlichen nur Leserbriefe, die mit vollständigem Namen und Postadresse unterschrieben sind. Je eher Sie uns schreiben, desto größer ist die Chance, dass Ihr Leserbrief im Heft abgedruckt wird. Unsere Leserbriefe geben die Meinung der Einsender wieder, die nicht mit derjenigen der Redaktion übereinstimmen muss. Wir behalten uns vor, Leserbriefe sinnwahrend umzuformulieren oder zu kürzen.

HARDWARE-REDAKTION

bei Fragen zur Hardware

Auf dem Postweg unter:
CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: Hardware
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:
hardware@pcpowerplay.de

DVD-REDAKTION

bei defekten DVD oder Fragen zur DVD

Schicken Sie defekte DVDs zum Umtausch an folgende Adresse:
CyPress GmbH
Redaktion PC PowerPlay
Stichwort: DVD-Reklamation
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Per E-Mail:
dvd@pcpowerplay.de

HINWEIS: Um auszuschließen, dass die DVD möglicherweise nur auf Ihrem Laufwerk nicht funktioniert, sollten Sie den Datenträger nach Möglichkeit vor dem Einschicken auf einem anderen PC testen. Wir prüfen eingeschickte DVDs und ersetzen sie nur bei tatsächlichen Defekten.

ABO-SERVICE

bei Fragen zum Abo, bei An- und Abmeldung

Auf dem Postweg unter:
PC PowerPlay Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH
Postfach 9161
97091 Würzburg

Per E-Mail:
abo@pcpowerplay.de

Per Telefon:
(++49) 0931/41 70 434

Per Fax:
(++49) 0931/41 70 179

VORSCHAU 2/2007

TEST: **WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE**

Wollen wir hoffen, dass die **Scherbenwelt** nicht Ihre Real-Life-Beziehungen zerscheppert: Am 16. Januar soll der brennende Kreuzzug abfahren. Im Heft und auf Cynamite.de finden Sie Test, Tipps und heiße Infos zum coolsten Addon 2007!

VORSCHAU: **STALKER**

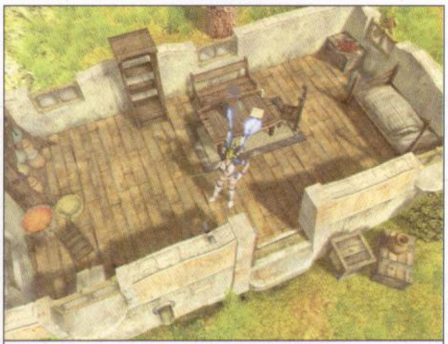
Stalker gelten seit kurzem als Straftäter. Das gleichnamige Spiel ist nur ein **Trödeltäter**, soll aber fast fertig sein. Soll ...

VORSCHAU: **COMMAND & CONQUER 3**

Wirklich fast fertig ist hingegen **C&C 3**, davon konnten wir uns für diese Ausgabe überzeugen. Im Januar gibt's noch mehr Infos!

TEST: **WAR FRONT**

Ab an die Front, es ist War! Ob der Wechsel vom Panzerspezialisten CDV zum Rennspielprimus 10tacle gelungen ist, zeigt unser **Test**.



VORSCHAU: **SACRED 2**

Riesige Spielwelt voller gefährlicher Quests, tolle Optik: Das rheinisch-westfälische Rollenspiel birgt jetzt schon **Suchtpotenzial!**

PC POWERPLAY AUSGABE 2/2007

AB DEM 31.01.2007 AM KIOSK

Abonnieren Sie jetzt und Sie erhalten jede Ausgabe rechtzeitig nach Hause geliefert! Infos auf S. 50

IMPRESSUM

CyPress
The POWER of Entertainment

CyPress GmbH · Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg
Tel. (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cypress.de

GESCHÄFTSFÜHRER: Alessandro de Bochdanovits

KONTAKT ZUR REDAKTION: redaktion@pcpowerplay.de

Chefredakteur: **Martin Deppe** (V.i.S.d.P.)

Stellvertretender Chefredakteur: **Florian Stangl**

Michael Galuschka (Redakteur)

Rüdiger Steidle (Redakteur)

David Bergmann (Redakteur)

Simon Fistrich (Redakteur)

Sascha Gliss (Redakteur)

Susanne Braun (Redakteurin)

Georg Valtin (freier Redakteur)

Michael Erlwein (DVD-Redakteur)

Sandra Strehle (Art Direktorin)

Sara Stehlin (Layouterin)

FREIE AUTOREN: Dr. Andreas Lober, Timm Wotka, Moritz Menzel, Thomas Sieben

ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard (verantw. für den Anzeigenteil)
Tel. (09 31) 4 06 91 20, Fax (09 31) 4 06 91 18

ANZEIGENVERKAUF:
Ina Mais, Tel. (09 31) 4 06 91 21, Fax (09 31) 4 06 91 18
Julia Anker, Tel. (09 31) 4 06 91 46, Fax (09 31) 4 06 91 15

DISPONENTINNEN: Ines Frühwacht, Sandra Schick, Tel. (09 31) 4 06 91 22

ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 3 vom 01.11.2006

LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm

PDF-/DVD-PRODUKTION: Matthias Eckert, Mathias Schweiger, Matthias Meyer

VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischil
Tel. (09 31) 4 06 91 19, Fax (09 31) 4 06 91 15
Vertrieb Handelsauflage: asv vertriebs GmbH
Tel. (0 40) 34 72 40 41, Fax (0 40) 34 72 35 49

BEZUGSPREISE JAHRESABONNEMENT: Inland 38,40 € · Österreich 43,20 €, Schweiz 75,60 sFr, sonstiges Ausland auf Anfrage

ZAHLUNG ABONNEMENT: Deutschland: Postbank Nürnberg, BLZ 760 100 85, Kto. 71 39 857
Österreich: Bank Austria Wien, Bankleitzahl: 12000, Konto-Nr. 51574 414 001
Schweiz: PostFinance Bern, Clearing-Nr.: 09000, Konto-Nr.: 40-783666-0

BANKVERBINDUNG: CyPress GmbH
Commerzbank AG Würzburg, BLZ 790 400 47, Kto. 694 072 0

BEZUGSMÖGLICHKEITEN: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

TITEL: Sara Stehlin

DRUCK: Vogel Druck und Medienservice GmbH & Co. KG, Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg

© Copyright by PC PowerPlay, CyPress GmbH, Höchberg, Deutschland – Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion PC PowerPlay recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in PC PowerPlay erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Soweit wir Ihnen als Beigabe zu unserer Zeitschrift Datenträger zur Verfügung stellen, sind wir stets auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und der darauf befindlichen Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik jedoch nicht möglich, stets die vollständige Mangelfreiheit von Datenträgern und Software zu gewährleisten. Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von beigefügten Datenträgern und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige, sich daraus ergebende Schäden.

IVW-MITGLIED Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. IVW

IVW III/2006 – verkaufte Auflage: 90.716 Exemplare

Bei CyPress erscheinen außerdem:
GAMES AKTUELL, DVD VISION, DVD aktuell, play, PlayStation 2

ABO-SERVICE

PC PowerPlay Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH · Postfach 9161 · 97091 Würzburg
Tel.: 0931/41 70 434 · Fax: 0931/41 70 179
E-Mail: abo@pcpowerplay.de

PC POWER PLAY

Januar 2007

VOLLVERSIONEN

- The Great Escape
- Gorky Zero

DEMOS

- Eragon
- Heimspiel: Eishockeymanager 2007
- Runaway 2
- Sherlock Holmes: Die Spur der Erwachten
- Ski Alpin Racing 2007
- Splinter Cell Double Agent Einzelspieler-Demo
- Splinter Cell Double Agent Mehrspieler-Demo
- War Front Mehrspieler-Demo

HIRES-VIDEOS

- Agatha Christie: Mord im Orient-Express
- Atlantis
- Command & Conquer 3 Spielszenen
- Command & Conquer 3 Trailershow
- Hardware: Einbau-Ratgeber, Teil 7
- IL-2 Sturmovik: 1946
- Silent Hunter 4
- Sonic Riders
- Space Quest
- Top Spin 2
- Tortuga

PATCHES

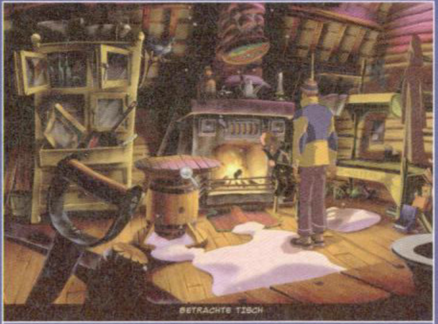
- Armed Assault Patch 1.01
- Battlefield 2142 Patch 1.06
- Gothic 3 Patch 1.09
- Heroes of Might and Magic 5 Patch 1.4
- Lego Star Wars 2 Patch 1.02
- Need for Speed Carbon Patch 1.3
- Sid Meiers Railroads Patch 1.01
- Warhammer: Mark of Chaos Patch 1.3

TOOLS

- Acrobat Reader 7.0.8
- Ad-Aware SE Personal Edition 1.06
- Ati Catalyst 6.11
- Ati Tool 0.24
- CPU-Z 1.37
- D-Fend
- DirectX
- DOSBox 0.65
- DXTweak 2
- Fraps 2.8.1
- Nvidia Forceware 93.71
- Powerstrip 3.73
- Rivatuner 2.0
- Smartsurfer
- Speedfan 4.31
- Windows Media 9 Codec 98/ME
- Windows Media 9 Codec XP
- Windows Media Player 10
- Windows Media Player 9
- WinZip 10.0

Demo: **Splinter Cell: Double Agent Einzelspieler**

Demo: **Splinter Cell: Double Agent Mehrspieler**



Demo: **Runaway 2**

PC POWER PLAY
Januar 2007

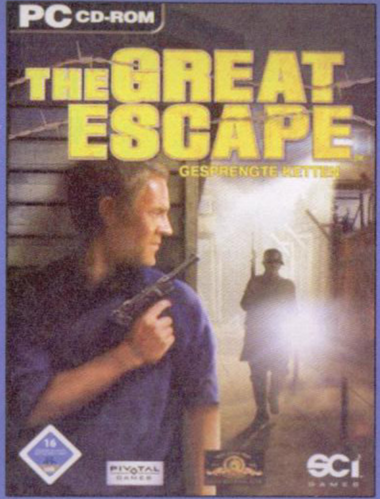
VOLLVERSIONEN: **The Great Escape • Gorky Zero: Beyond Honor**

CyPress

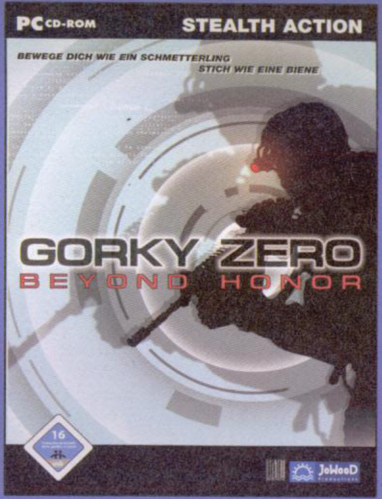
PC POWER PLAY

DVD

Januar 2007



THE GREAT ESCAPE
GESPRENGTE KETTEN



GORKY ZERO
BEYOND HONOR

TOP-DEMOS

Eragon • Heimspiel: Eishockeymanager 2007 • Runaway 2 • Sherlock Holmes: Die Spur der Erwachten • Ski Alpin Racing 2007 • Splinter Cell Double Agent Einzelspieler-Demo • Splinter Cell Double Agent Mehrspieler-Demo • War Front Mehrspieler-Demo

HIRES-VIDEOS

Agatha Christie: Mord im Orient-Express • Atlantis • Command & Conquer 3 Spielszenen • Command & Conquer 3 Trailershow • Hardware: Einbau-Ratgeber, Teil 7 • IL-2 Sturmovik: 1946 • Silent Hunter 4 • Sonic Riders • Space Quest • Top Spin 2 • Tortuga

PC POWER PLAY Januar 2007 — VOLLVERSIONEN: The Great Escape • Gorky Zero: Beyond Honor

VOLLVERSIONEN
- The Great Escape
- Gorky Zero

DEMOS
- Eragon
- Heimspiel: Eishockeymanager 2007
- Runaway 2
- Sherlock Holmes: Die Spur der Erwachten
- Ski Alpin Racing 2007
- Splinter Cell Double Agent Einzelspieler-Demo
- Splinter Cell Double Agent Mehrspieler-Demo
- War Front Mehrspieler-Demo

HIRES-VIDEOS
- Agatha Christie: Mord im Orient-Express
- Atlantis
- Command & Conquer 3 Spielszenen
- Command & Conquer 3 Trailershow
- Hardware: Einbau-Ratgeber, Teil 7
- IL-2 Sturmovik: 1946
- Silent Hunter 4
- Sonic Riders
- Space Quest
- Top Spin 2
- Tortuga

PATCHES
- Armed Assault Patch 1.01
- Battlefield 2142 Patch 1.06
- Gothic 3 Patch 1.09
- Heroes of Might and Magic 5 Patch 1.4
- Lego Star Wars 2 Patch 1.02
- Need for Speed Carbon Patch 1.3
- Sid Meiers Railroads Patch 1.01
- Warhammer: Mark of Chaos Patch 1.3

TOOLS
- Acrobat Reader 7.0.8
- Ad-Aware SE Personal Edition 1.06
- Ati Catalyst 6.11
- Ati Tool 0.24
- CPU-Z 1.37
- D-Fend
- DirectX
- DOSBox 0.65
- DXTweak 2
- Fraps 2.8.1
- Nvidia Forceware 93.71
- Powerstrip 3.73
- Rivatuner 2.0
- Smartsurfer
- Speedfan 4.31
- Windows Media 9 Codec 98/ME
- Windows Media 9 Codec XP
- Windows Media Player 10
- Windows Media Player 9
- WinZip 10.0

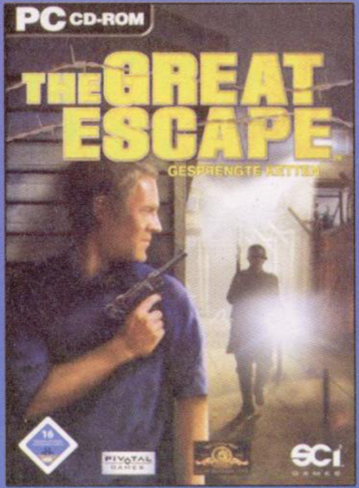
Demo: **Splinter Cell: Double Agent Mehrspieler**

Demo: **Runaway 2**

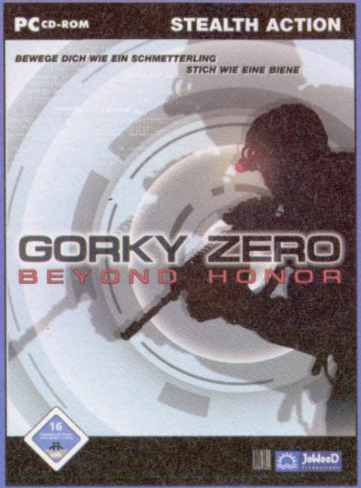
PC POWER PLAY Januar 2007 — VOLLVERSIONEN: The Great Escape • Gorky Zero: Beyond Honor

CyPress

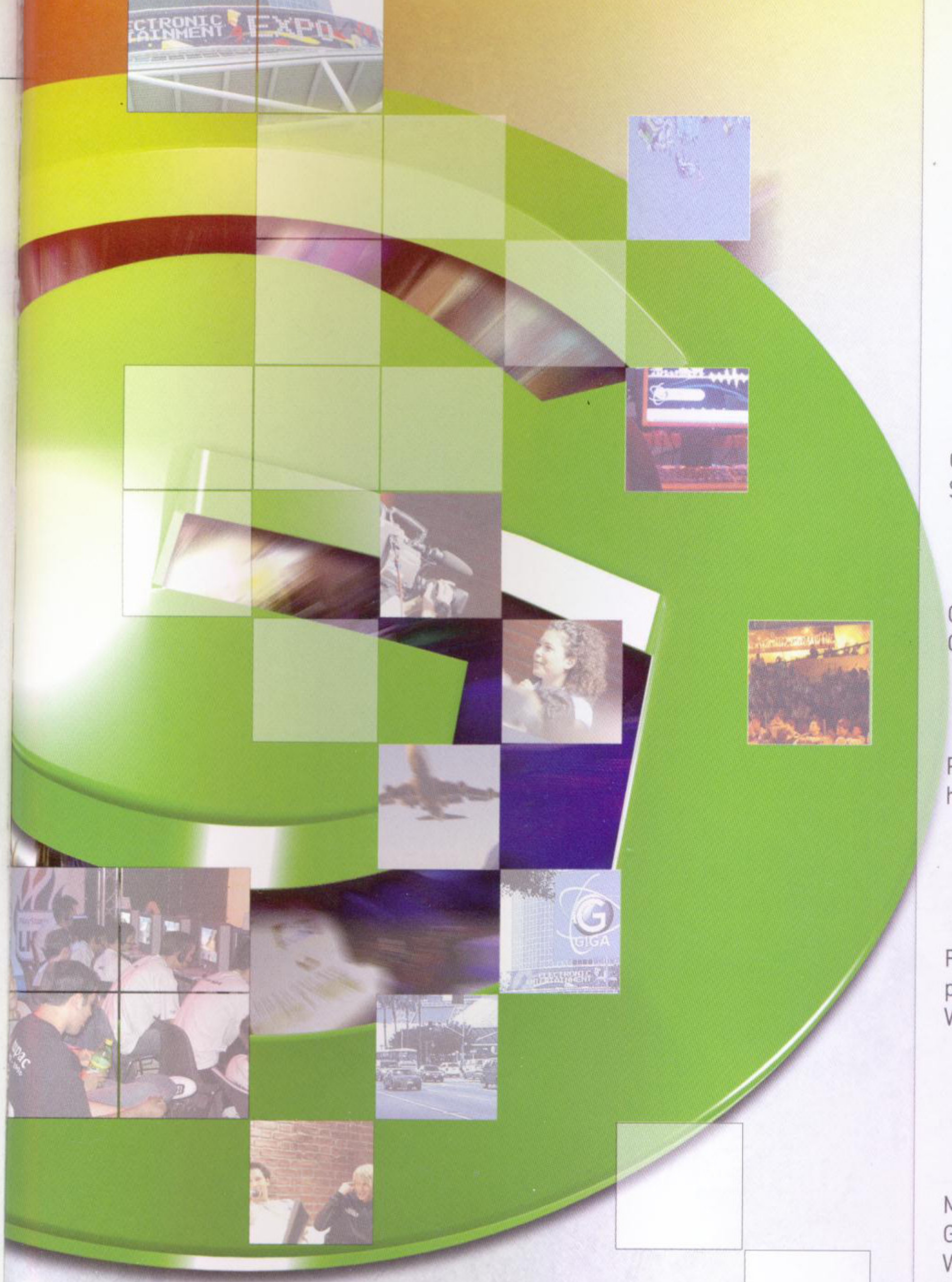
PC POWER PLAY
Januar 2007



THE GREAT ESCAPE
GESPRENGTE KETTEN



GORKY ZERO
BEYOND HONOR



GIGA

GIGA ist einzigartiges Digital Lifestyle TV!

GIGA Digital ist der erste deutsche Fernsehsender, bei dem es rund um die Uhr um die Themen Digital Lifestyle, Games und eSports geht. Kompetente Moderatoren schaffen einen einzigartigen Mix aus Gaming und Entertainment.

GIGA GAMES

GIGA Games ist die weltweit einzige tägliche Sendung über PC- und Konsolenspiele.

GIGA eSports

GIGA eSports ist das Portal für professionelle Computerspieler.

PLAY

PLAY ist das interaktive Format für Casual Player, hier stehen Fun-Spiele im Mittelpunkt.

PLAY digital home

Freitags wird PLAY multimedial. Digital Home präsentiert die neuesten Entwicklungen aus der Welt der digitalen Unterhaltung.

My WORLD

My World zeigt humoristisch den ewigen Geschlechterkampf in einer interaktiven GIGA-Wohngemeinschaft.

ONLINE welten

GIGA Onlinewelten zeigt das Beste aus Welt der MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role Playing Games).

LATE KNIGHTS

Die GIGA Late (K)Night-Show präsentiert in locker-flockiger Atmosphäre die Highlights der Woche.

GIGA II

GIGA 2 zeigt via IPTV die besten eSports-Matches Europas live und ungeschnitten.

www.giga.de »»

GIGA - bei Kabel Deutschland und auf Astra digital

19,2° | Transponder: 103 | Freq:12.460,50 MHz | Pol: H | 27,5 MSymb/s | FEC: 3/4

X-Mas Töne, Videos & Games - ohne Abo!

auch gratis, viel mehr unter wap.klingelton.com

- kein Abo & kein Club-Zwang
- keine Abzocke, Riesenauswahl
- Hilfe bei Fragen und Problemen

Java Games

für ALLE Nokia Handys mit Farbdisplay, SE K700, Motorola V3, Samsung SGH-D500 und viele mehr

12035 11499 11861 12421 10706
12424 12915 11644 11207 11851
12925 13026 12913 11530 11212
13031 12425 13033 10703 11880
13322 11627 13321 11877 12027
13407 14201 13800 13029 13319

Java Game-Finder

Spiele für Dein Handy findest Du mit dem JAVA FINDER.

Sende eine SMS mit „FIND JAVA“ an: **81081**

Realsounds

für alle Handys mit WAV, MMF, AMR oder MP3

123000 Last Christmas (Wham)
123007 Rudolph the red nosed reindeer
123031 Rudolph (lustige Variante)
123001 Wonderful Dream (Melanie Thornton)
123018 Do they know its christmas
123002 The power of love
123004 Jingle Bell Rock
123003 Jingle Bells
120403 Rülps-Weihnachten
120407 Weihnachtsmann: Kling Handy Klingeling
120400 Jamaica X-Mas time
120754 Was wir alleine nicht schaffen
120625 Dieser Weg (Xavier Naidoo)
120676 Ding (Seeed)
120690 No No Never (Texas Lightning)
120689 Ice Age 2: Sid´s Feuergott-Song
120560 Magagascar: I like to move it
120014 Frau Orgasmus
120705 Ice Age 2 - Sid: Geht keine Sau ran hier?
120314 Sie haben Post (extrem sexy Frau)
120481 Zwergenmarsch (7 Zwerge)

Soundclip-Finder

Über 1000 Geräusche zur freien Auswahl!

SENDE: „FIND SOUND“ an **81081**

Themes - Hintergrund, Menü & Schriften

alles passt perfekt zusammen

170081 170016 170031 170015

Neue Freunde kennenlernen und treffen im Chat!

LENA
Blonde Haare
Schlank
Braune Augen
170cm
19 Jahre

SUSI
Zopf, dunkle Haare
Schlank
170cm
28 Jahre
Steinbock

Sende eine SMS mit „LENA“ oder „SUSI“ an

82233 € 1,99/SMS VD2-Lst. 0,12 €, zzgl. T-Mobile TPL
0930 400 200 € 1,-/SMS
69569 CHF 3,-/SMS

So einfach wird bestellt:

Bestellen per SMS

Sende eine SMS mit dem Text:

GEPC BESTELLNUMMER an

81081 € 1,99/SMS
0930 822 400 € 2,-/SMS
9123 CHF 3,-/SMS
7788 € 1,50/SMS

Für Realtones sende:
REAL GEPC BESTELLNUMMER

Für Mono-Töne sende:
MONO GEPC BESTELLNUMMER HANDYMODELL

Jedes Produkt nur 2 x 1,99 EUR (EUR 3,98).
VD2-Lst. 0,24 EUR, zzgl. T-Mobile TPL. Kein Abo!
AT: 2 x 2,00 EUR (EUR 4,00), zzgl. ev. anf. WAP-Gebühren

Bestellen per kurzem Anruf

(1) Produkt auswählen
(2) Die Servicenummer für Dein Land anrufen
(3) Versand erfolgt SOFORT auf Dein Handy

0900 55 22025 14

€ 1,99/min, pro Bestellung max. 2 Min., max. € 3,98 a.d.dt.Festnetz

Bestellen im Wap direkt am Handy

Produkt auswählen und direkt downloaden auf

wap.klingelton.com

- Riesenauswahl (abofrei)
- Gratisangebote, Sonderaktionen
- 30% günstiger als per SMS

Sende eine SMS mit „WAP HANDYMODELL“ an +43 699 115 14271 und du bekommst die WAP-Einstellungen.

Kostenlose BOOKLET Bestellung!

Riesenauswahl an Klingeltönen, Logos, Games, Videos auf 32 Seiten kostenlos zu dir nach Hause!

Sende eine SMS mit dem Text:
BOOK Vorname Nachname, Strasse, PLZ, Ort an

+43 699 11514271

Und schon wenige Tage später kommt das Heft kostenlos zu dir nach Hause.

Hintergrundbilder

für ALLE Handys mit Farbdisplay

101893 101807 103441 103468 105749
101884 103480 101809 103644 105751
101838 105722 103636 101848 103452
105750 100061 101058 102564 101883
103450 101817 103667 101810 101390
101422 101831 103642

NOKIA-TRANSPARENT **LÖSCHLOGO** für freie Sicht aufs Nokia-Farbdisplay. 130015

Streamingvideos bis zu 4 Min. lang

für alle streamingfähigen Handy´s

NEU und super scharf

Andrea Müller 180000 · Jana Cova 180001 · Silvia Saint 180002 · Jennifer Max 180003 · Ashley Robinson 180004

Topaktuelle Klingeltöne — real, poly oder mono

34254 Stand up for the champion
33464 The rose
33455 Fergalicious
33477 Patience
33387 Das Beste
34286 Hurt
33319 I dont feel like dancing
33452 Smack that
33441 My Love
33480 Auch im Regen
33295 Chasing cars
33322 U and Ur hand
33394 Irreplaceable
34260 Steh auf,wenn Du auf Zwerge s..
33400 Its all coming back to me now
33238 Unfaithful
34290 Wonderland
34277 Martyr
34205 I Wish I Was A Punk Rocker
33438 Sonnenbank Flavour
34273 The saints are coming
33371 Come to me
34189 Ridin
33419 In the club
34270 Fairytale gone bad
34248 Ich könnte dich erschiessen
33285 Sexy back
33212 Buttons
33181 Maneater
33112 Crazy
34134 No No Never
32869 Love Generation
34080 Just be good to me
34137 Virus
33065 Happy Birthday
33167 Schwarz und weiss
28893 Big City Life
34185 54, 74, 90, 2006
34214 Prinzesschen
33176 Hard Rock Hallelujah - Finnland
32693 NDW 2005
34038 Because of you
28450 Numb (Encore)
33101 Welcome to detroit
34213 Gheddo
34110 Pump it
28715 Lonely
33104 SOS
32805 Durch den Monsun
34040 Run it
33100 Temperature
28826 Dont cha
30301 Mama Ana Ahabak
28650 Candy Shop
31953 Mein Block
32908 Endgegner
30716 The Sound of San Francisco
24294 Die Eine 2005
32819 Push the button
30897 Ghetto Gospel

Bestellhinweis:

Die Töne werden standardmäßig polyphon ausgeliefert.
Für Realtones sende: REAL GEPC Bestellnummer
Für monophone Töne sende:
MONO GEPC Bestellnummer Handymodell

Kino und TV Hits — real, poly oder mono

33475 J. Bond - You know my name
32310 Fluch der Karibik
20008 Captain Future
21683 Heidi
24586 Alarm für Cobra 11
33258 Fast and Furious - Tokyo Drift
23967 Miami Vice: Crockett´s Theme
26558 Ice Ice Baby
23186 The Matrix
33357 The Last Samurai - Red Warrior
20203 Halloween
25064 Miss Marple
31352 King of Queens
20318 Simpsons
20218 James Bond
20340 Das Boot
20078 Axel F., Beverly Hills Cop
20598 Rocky, Eye of the tiger
21209 Starwars
32736 Madagascar: I Like to Move It
25962 Spongebob Squarepants
24180 Herr der Ringe
20261 Mission Impossible
31159 Resident Evil (Main Title Theme)
20331 Das Lied vom Tod
32578 Twisted Nerve (Kill Bill)
23625 Mortal Kombat
25456 Schuh d. Manitu: Superperforator
20260 A-Team
20924 Der Pate
21654 Final Fantasy VIII - Eyes on me
31791 Final Fantasy X - Melodies of life
32894 Final Fantasy XII - Real Emotion
32833 Zelda Nintendo Theme
32860 Zelda: Bolero of Fire
32861 Zelda: Ocarina of Time
32893 Gran Turismo
32896 GTA Vice City - Broken Wings
32905 Tekken 2 Ending Theme
32920 Tony Hawk Pro Skater 2 Theme
24306 Metal Gear Solid 2
32895 Grand Theft Auto - San Andreas
30392 CSI Miami
33463 CSI New York
33337 CSI Las Vegas
33373 Bridge over troubled water
20195 La Cucaracha
33412 Unchain my heart
24447 I love Rock´n Roll
20667 Youre the voice
21778 Football is coming home
21854 UEFA Champions League
20636 The Final Countdown
23030 Smells Like a Teen Spirit
20054 Thunderstruck
24038 Highway to Hell
20409 Nothing else matters
20055 TNT
21724 Nationalhymne DDR
20643 Nationalhymne Deutschland

Videos

für alle Handy´s mit Videounterstützung

140090 140094 141026 142615 142753
142802 143061 143073 143076 143139
143535 149003 153085

Mehr heisse Videos? 149000 - 149170

Für polyphone Klingeltöne, Soundclips, Realtones, Java Games, Videos, Themes, farbige Hintergrundbilder und farbige Betreiberlogos muss die Standard WAP-Verbindung eingerichtet sein. Weiters fallen die WAP-Gebühren Ihres Mobilfunkproviders für den Download an. Minderjährige Besteller benötigen die Einwilligung des Erziehungsberechtigten. Es gelten ausschliesslich die **AGB**: www.klingelton.com, **Hilfe**: support@klingelton.com, **Anbieterinfo**: 0800-100-2068. Alle Angaben sind ohne Gewähr.